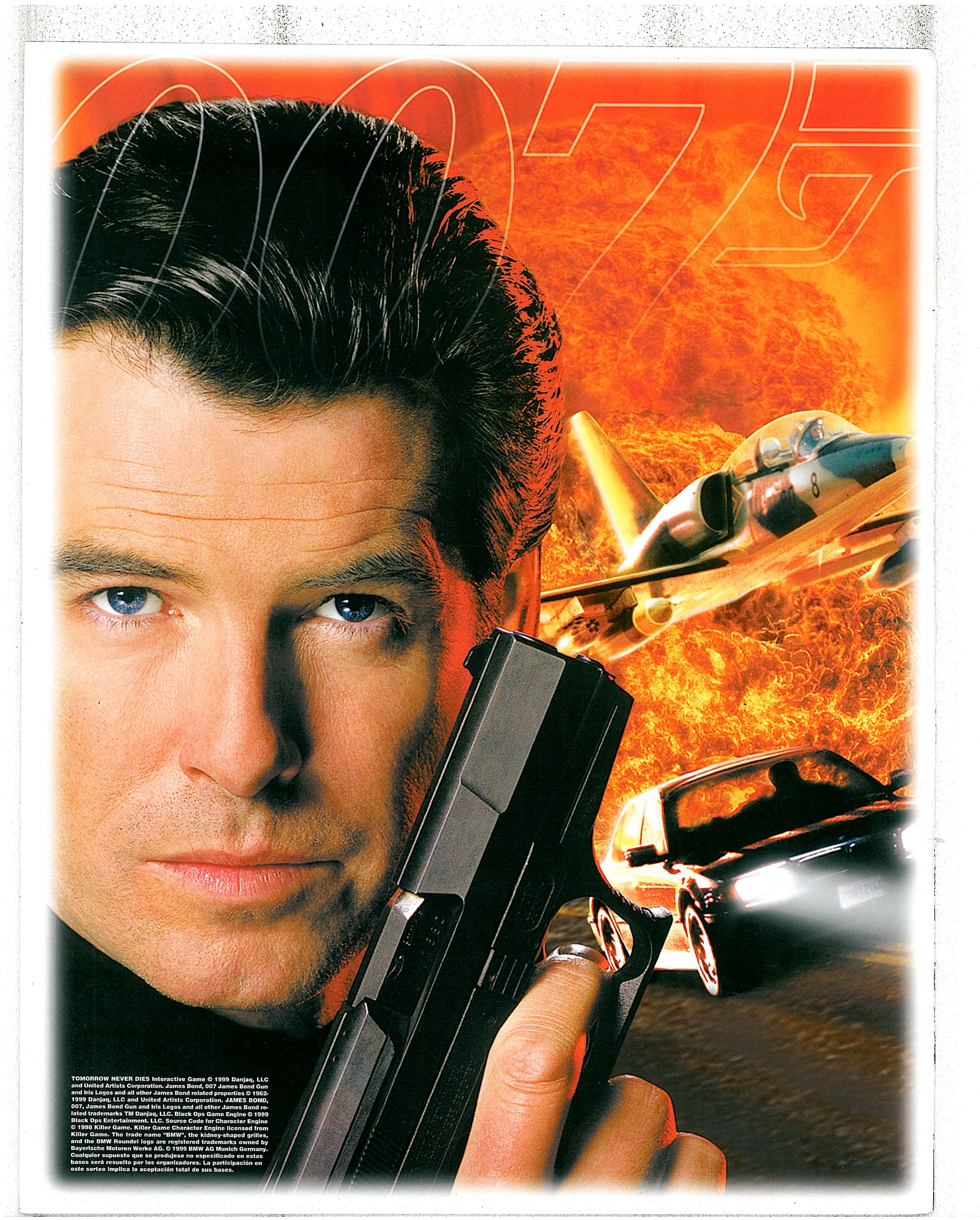

MUNCH´S ODDYSEE: ABE LLEGA A PLAYSTATION 2
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 93. ENERO 2000. 995 PTAS. 5,98 EUROS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
TAXI
VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1
LOS PRIMEROS
BOMBAZOS DEL 2000
CRAZY TAXI, GRAN TURISMO 2 Y VIRTUA STRIKER 2, UNA NUEVA GENERACION DE JUEGOS PARA UN NUEVO MILENIO
SUPER NOVEDADES
RESIDENT EVIL 3
• CASTLEVANIA LOD
• MDK 2 • MICKEY'S RACING ADV.
8 420565 037006
00093


007



CONCURSO007

EL MAÑANA NUNCA MUERE

SORTEAMOS 50 JUEGOS

Electronic Arts y Super Juegos te invitan a participar en este **magnífico concurso.**

Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Febrero a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre:

En portada

Este mes centramos la última portada del milenio anunciando tres de los juegos más importantes de la próxima temporada. Empezamos con CRAZY TAXI, un vertiginoso *arcade* de conducción que nos podrá al volante de uno de esos preciosos *Cabs* amarillos. Olvídate de las reglas de tráfico, de la seguridad de tu cliente y de todo lo que comúnmente conocemos como buenas maneras de conducción. Y si no tienes bastante con tanta carrera, date un salto de *DREAMCAST* a *PLAYSTATION* y comprueba cómo será la evolución de juego más vendido de todos los tiempos en *PLAYSTATION*: GRAN TURISMO 2. Coches y más coches, pruebas y más pruebas, circuitos y más circuitos. Impresionante. Por último, VIRTUA STRIKER 2 pondrá la salsa del fútbol a la entrada al nuevo año, nuevo siglo, nuevo milenio.

sumario nº 93

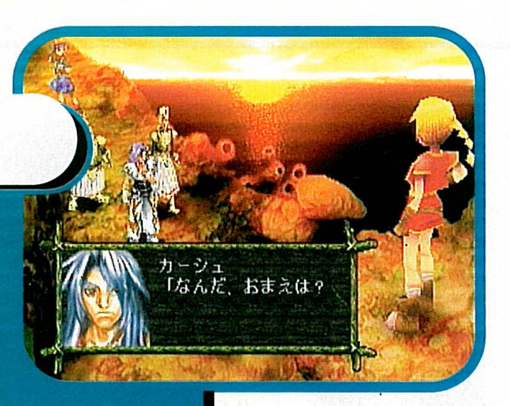
Super nuevo



1[illegible]
El ter[illegible]
unive[illegible]
de la [illegible]
estrel[illegible]

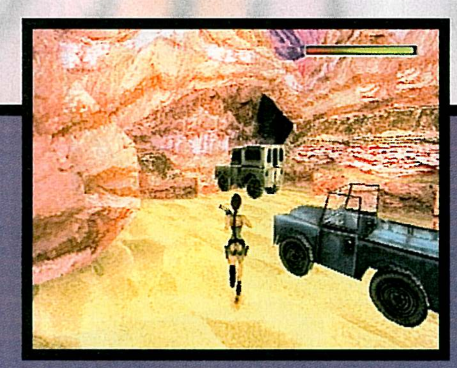
[illegible]SIDENT EVIL 3
[illegible]ega del *Survival*
[illegible]PCOM está a punto de
[illegible]ro país. Os lo
[illegible]n todo detalle.

Secciones



A fondo









GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero- Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **super.juegos@mad.servicom.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Teléfono: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Teléfono: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 995 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

EL DEFECTO 2000

Para contestar a la pregunta de moda sobre las posibles repercusiones del «Efecto 2000» en los videojuegos, nada mejor que mostraros las alteraciones que se han producido en algunos programas tras el fatídico 31 de Diciembre. Aquí, en nuestra redacción, se ha dado este curioso y dañino caso: los juegos han afectado a las personas y, a su vez, las personalidades han alterado a los títulos. Es un caso sorprendente que ya han empezado a estudiar dos universidades suecas y tres señoras de **Alcorcón** sin estudios, pero de total confianza. En cualquier caso, os recordamos que la mejor defensa de vuestras consolas es siempre un buen ataque... aunque sea de risa.

PANZA ANTIVIRUS

PISANDO A MISS DAISY

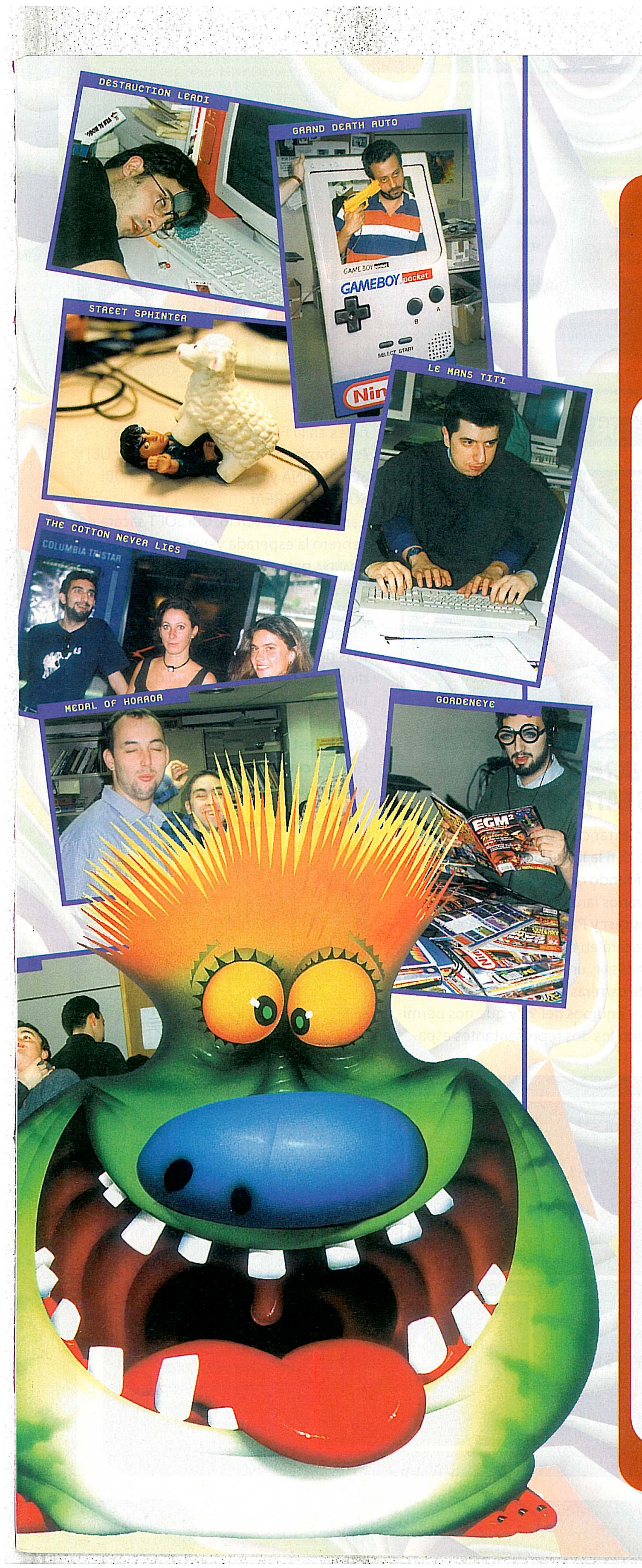
RESIDEN MENDIVIL

FATAL FUAROS

CIAQUE DU SOLAR

FOREVER WITH YOU

HOLE IN ONE IN GRASS



Editorial

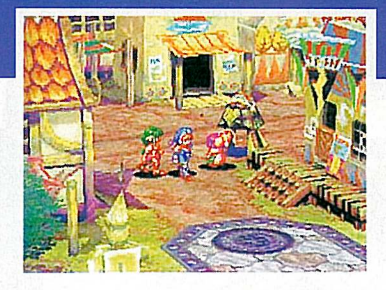
Se va el 99 con unas alforjas cargadas de sueños convertidos en realidad, dejándonos un panorama más que ilusionante para el año que comienza y que tanto esperamos disfrutar con vostros.

MARCOS GARCIA

DESEOS PARA EL NUEVO AÑO

Parece que cada año se dice lo mismo, pero en esta ocasión está más que justificado. De nuevo nos enfrentamos a 365 días totalmente ilusionantes, en los que la industria del videojuego se prepara para la irrupción de una nueva consola, *PLAYSTATION 2*. Y si todo sigue su desarrollo correcto, el 2000 será el año en que *DREAMCAST* explote, con una hornada de juegos acordes con su potencial tecnológico y con todas las posiblidades que la conexión a la Red ofrece. Nosotros, que amamos y vivimos los videojuegos, y que reconocemos ser unos privilegiados por estar a pie de actualidad, sentimos el devenir de la actualidad como un regalo diario. No sé si nos hemos portado bien este año, pero los regalos que nos traerá el 2000 así hacen pensarlo. En el 99 habéis podido conseguir por un reducido aumento de precio (si se vendieran aparte, insisto, triplicarían el precio) las guías más esperadas y necesarias , tuvisteis la oportunidad de ver en vídeoexclusiva avances de juegos (fuisteis los primeros en ver la escena del baile de FFVIII) y, sobre todo, recibisteis la información más contrastada. Y por nuestra parte, en el 2000 prometemos seguir en esa misma línea y seguiros dando el mejor juego.





Cuando aún resuenan las campanas que anuncian la llegada del 2000, llegamos hasta vosotros con todo lo que está por venir. Afortunadamente, parece que el nuevo milenio vendrá cargado de jugosas novedades y que buena parte de ellas llegarán en los próximos meses. Si aún estáis a tiempo, pedidle a los Reyes Magos que se enrollen y acaben con este texto que me estoy quedando empanado y no sé con qué rellenarlo.

UBI SOFT



GRANDES NOVEDADES PARA DREAMCAST Y PLAYSTATION

La compañía francesa UBI SOFT, que acaba de hacerse con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno, tiene previstos varios lanzamientos para las consolas ***Dreamcast*** y ***PlayStation***. Para ambos soportes sacará en el mes de Marzo F1 Racing Championship, un completo y realista simulador de carreras que contará con todos los pilotos y equipos del 99 y que nos permitirá jugar con los dos representantes españoles en la Fórmula 1. La versión de ***PlayStation*** ha sido desarrollada por UBI SOFT CHINA y la de ***Dreamcast*** por UBI SOFT MONTREAL.

Cambiando de tercio, UBI SOFT sacará en Febrero la esperada versión en inglés de Grandia para ***PlayStation***. Este *RPG* que ha arrasado en **Japón** tanto en ***Saturn*** como en ***PlayStation***, cuenta con unos gráficos espectaculares en sus tres mundos con más de veinte localizaciones distintas, diecisiete personajes con un diseño al estilo manga y unos combates que reúnen los mejores elementos del género. Además de estas interesantes características, Grandia cuenta con una historia que os dejará totalmente cautivados.



VIRGIN

ACUERDO PARA DISTRIBUIR LOS JUEGOS DE 3DO

VIRGIN INTERACTIVE se ha hecho con los derechos de distribución en nuestro país de todos los productos que la compañía programadora 3DO saque para ***PlayStation***, ***Nintendo 64***, ***Dreamcast***, ***Game Boy*** y ***PC***. Los primeros títulos en salir a la venta serán Army Men Sage´s Heroes de ***Nintendo 64*** y Army Men 3D para ***PlayStation***, que lo harán en Enero, y más adelante llegarán Army Men Attack, Battle Tank Global Assault y el simulador de juegos de azar Vegas, todos para ***PlayStation***. La versión para ***Game Boy Color*** lo hará en Enero.







*Army Mem Sarge´s Heroes para **Nintendo 64**, del que os ofrecemos una preview, es una auténtica genialidad que encandilará a los fanáticos de los juegos de acción.*

SEGA

DREAMCAST ALCANZA LAS 500.000 UNIDADES VENDIDAS EN EUROPA

Dreamcast sigue cosechando unos resultados realmente excepcionales en los dos primeros meses de venta en **Europa** y sitúa el nuevo record en la nada despreciable cifra de medio millón de unidades vendidas en el viejo continente. Traducido a dinero, esas consolas suponen más de 37.400 millones de pesetas de volumen de venta, unos 225 millones de euros, y la confirmación de las expectativas más optimistas de la compañía. Con tales resultados, no es de extrañar que los responsables de SEGA vean en esta campaña navideña una oportunidad única para posicionarse más fuertemente en el mercado mundial de consolas.





A una calidad gráfica que parece sacada de una película de animación por ordenador, Crazy Taxi añade un ritmo de juego absolutamente frenético.

Cambiando de tercio y pasando a lo que son los juegos de **Dreamcast**, falta menos de un mes para que esa joya de los salones recreativos llamada Crazy Taxi llegue a **España**. Para los que no conozcan aún este impresionante título de SEGA, Crazy Taxi es uno de los *arcades* de coches más salvajes, frenéticos y espectaculares de la historia. Para que os hagáis una idea de la calidad de la versión de **Dreamcast**, sólo os diremos que es idéntica en gráficos y tiene más modos.

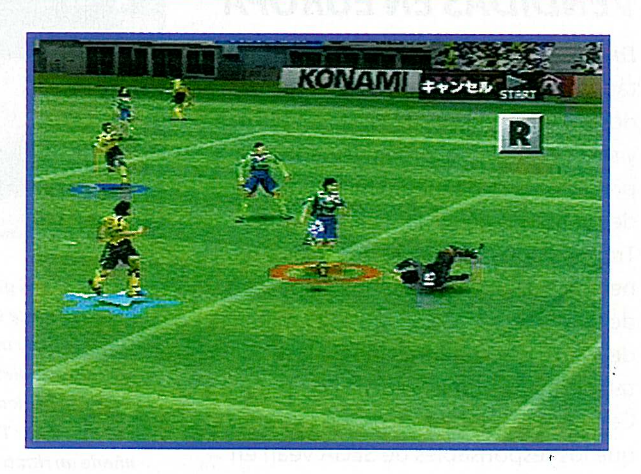


NINTENDO

COMIENZA LA GRAN PROMOCION CON DONKEY KONG 64

NINTENDO ESPAÑA ha estudiado una fórmula para compensar a los usuarios que ya posean el *Expansion Pak* y no necesiten, por tanto, el que acompaña inseparablemente a cada Donkey Kong 64. Se llamará Operación Cambio, y con ella podrán cambiar el *Expansion Pak* que viene en el juego por un mando de ***Nintendo 64*** del color que quieran. Para ello tendrán que registrarse como usuarios del juego (con la tarjeta que encontraréis en el interior de la caja), enviar el *Expansion Pak* nuevo tal y como venga (con la bolsa y la llave para sacarlo de la consola) y añadir una hoja con todos los datos personales (nombre, apellidos, nº de teléfono, nº de socio y el color deseado de mando). El envío corre a cargo del usuario y deberá ir a la siguiente dirección: Nintendo España, C/ Lanzarote 11, Nave 7, 28700, San Sebastián de los Reyes, REF: Operación cambio. Más información en el Tf :902117045.





KONAMI

SE ACERCA LA HORA DE JUGAR A ISS PRO MILLENNIUM DE PSX

Como ya sabrán los buenos aficionados a los juegos de fútbol en ***PlayStation***, KONAMI estaba enfrascada en la programación de un ISS Pro para ***PlayStation*** inspirado en la versión de ***Nintendo 64***. Este nuevo título se llamará en **Europa** ISS Pro Millennium y acaba de salir en **Japón** con el nombre de J League 1999 Perfect Striker. Para los que recuerden la última versión del ISS'98 de ***Nintendo 64***, diremos que se trata de ese juego con unos cuantos añadidos más. Para los que no tuvieron la oportunidad de probarlo, es un juego de fútbol mucho más *arcade* que los otros ISS Pro de ***PlayStation*** y también hay diferencias importantes en lo que respecta a materia gráfica, modos de juego, etc.



SONY





Star Ocean es la segunda parte del clásico de Super Famicom y cuenta con un montón de finales distintos y unas batallas ciertamente vistosas y de las más animadas del género.



PSYGNOSIS Y LOS JUEGOS DE ROL TOMAN PSX

En el primer trimestre del 2000 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA sacará a la venta los juegos de PSYGNOSIS Rollcage Stage II y la tercera entrega de la saga Colony Wars y, por otra parte, los *RPG* Shadow Madness, Star Ocean y Dragon Valor. Estos tres excepcionales juegos de rol llegarán a nuestro país con todos sus textos traducidos al castellano y lo harán entre los meses de Febrero y Marzo.

CRAVE

LO PARANORMAL LLEGA A PSX DE LA MANO DE GALERIANS

A partir del mes de Abril, los amantes de las aventuras con elementos de misterio y terror en ***PlayStation*** tendrán una cita de interés en Galerians. Distribuido en nuestro país por NETAC, este título cuenta con más de cincuenta horas de juego reales y más de setenta minutos de vídeo en alta resolución. Los que han jugado con esta aventura de ASCII, dicen que se trata de una experiencia similar a la vivida con un Resident Evil pero con más aspectos intelectuales y psicológicos. La historia, aseguran, es de esas que ponen hasta los pelos de punta.



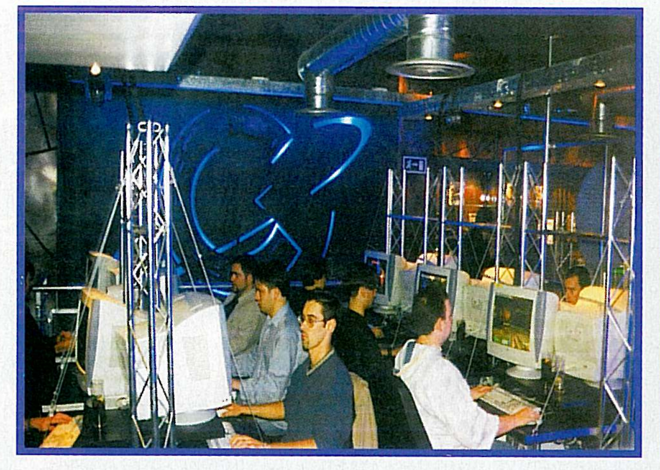
TIENDAS

CENTRO MAIL ABRE SIETE ESTABLECIMIENTOS MAS EN TODA ESPAÑA

CENTRO MAIL, la mayor franquicia de tiendas especializadas en videojuegos, consolas y ordenadores de nuestro país, acaba de inaugurar siete nuevos centros en toda **España**.
Con estos nuevos asociados, la cadena de tiendas tiene ya al menos un punto de venta en casi todas las ciudades importantes de la península. Las localidades en las que se han inaugurado estos nuevos CENTRO MAIL son: **Toledo**, **Lanzarote**, **Ibiza**, **Huelva**, **León**, **Tarragona**, y **Barcelona**.
Además de estos nuevos establecimientos de venta de productos y alquiler de juegos, CENTRO MAIL sigue aumentando su red de locales especializados en juegos de ordenador en red, y en las últimas semanas ha añadido una nueva CONFEDERACION a la ya existente en **Madrid**. Este nuevo establecimiento cuenta con más equipos y con un diseño aún más particular que el pionero en la capital.
Para terminar con las noticias relacionadas con esta cadena de tiendas, CENTRO MAIL organizará un sorteo especial de Navidad entre todos sus socios. Si lo sois, al realizar vuestras compras solicitad un cupón de participación para poder ganar algunos de los muchos premios destinados para este gran sorteo navideño. Con un poco de suerte podréis llevaros el ordenador TecnoWAVE (Pentium III 550 Mhz Power DVD) más una impresora y un escáner, o una de las 10 ***PlayStation***, 10 ***Dreamcast*** o10 ***Game Boy Color***. Las bases del sorteo las encontraréis en la página: **www.centromail.es**









*En los centros de la **CONFEDERACION** podréis encontrar la mejor oferta e instalaciones para poder jugar en red a los títulos más importantes del mercado y del momento. Una experiencia única en la que nadie queda descontento.*





El cic

ASI SERA UNA DE LAS ESTRELLAS DE PLAYSTATION 2

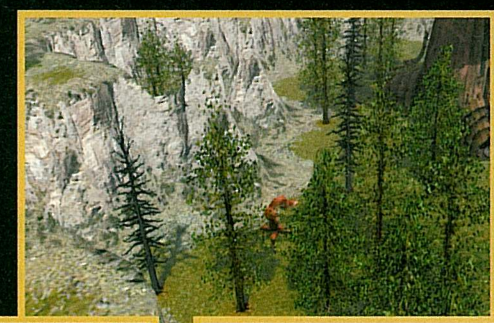
...clo de la vida

Abe´s Oddysee puso la primera piedra. **Abe´s Exoddus** elevó a la categoría de mito la saga. Y ahora **Munch´s Oddysee** traslada a las tres dimensiones el maravilloso y particular mundo creado por **Oddworld**. Un universo plagado de emociones, de detalles, de ingredientes **cinematográficos** que añade elementos jamás contemplados en este tipo de juegos. Un título que acompañará a **PlayStation 2** y que marcará las primeras diferencias.

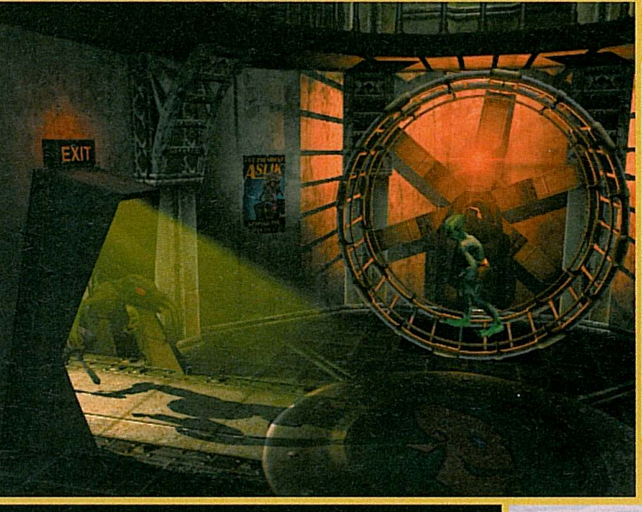


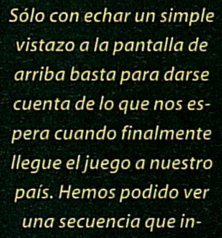
Las decisiones y actitudes del jugador incidirán directamente en el entorno. En las pantallas centrales podéis ver tres diferentes «estados de salud» del escenario. El ciclo de la vida al completo en tus manos.

Por primera vez os traemos a estas líneas un avance de cómo va a ser y cómo se gesta un juego para *PlayStation 2*. Y no puede haber un mejor exponente para mostrarlo que **Oddworld: Munch´s Oddysee**, ya que no sólo subirá muchos peldaños en cuanto a materia gráfica respecto a ***PSX***, sino que añadirá aspectos inéditos en un videojuego. **Munch Oddysee** será la segunda entrega de la famosa quintología de ODDWORLD INHABITANTS (recordad que Abe´s Exoddus era un juego aparte). Ha sido definido por sus creadores como «un encuentro interactivo que redefinirá la experiencia de enfrentarse a un videojuego». Y todo porque el juego incorpora un elemento nuevo, totalmente inédito hasta la fecha en este mundo: los sentimientos. La emoción, nuestras decisiones ante el ciclo de la vida, ante los hábitos de comportamiento, incluso nuestra dieta, etc. influirán y afectarán tanto al desarrollo del juego como al entorno de la aventura. En el universo de *Oddword* creado para **Munch´s Oddysee**, los que lo pueblan nacen, crecen, hablan, gritan, discuten e incluso pueden engañarse unos a otros. Pueden ser educados en el amor y la amistad, pueden desarrollar también fijaciones, odios, paranoias o hasta ataques nerviosos... En resumen, todo está realmente vivo y evolucionará de diferente forma según vaya transcurriendo el juego. Nosotros seremos una especie de mesías que deberá ordenar la situación... o un diablo que la echará a perder. De esta manera, mientras en otros juegos se dispara al enemigo, aquí podrás robarles su carné de identidad, quitarles la pensión y convertirlos en indigentes. También podrás manipular su dieta para que se vuelvan adictos al azúcar o a la nicotina, podrás causar accidentes laborales, envenenar a tu jefe, adoptar huérfanos o venderlos a laboratorios médicos... Como podéis ver, es el universo de Abe elevado a la máxima potencia: la emulación de la vida. De una aventura de plataformas hemos pasado a un juego casi global, en el que todos los géneros tienen su papel, y en el que la historia prácticamente se va construyendo paso a paso. En









*Sólo con echar un simple vistazo a la pantalla de arriba basta para darse cuenta de lo que nos espera cuando finalmente llegue el juego a nuestro país. Hemos podido ver una secuencia que incluía dicha pantalla, y os podemos asegurar que los juegos de luces y sombras, la definición gráfica y la obsesión por el detalle preside todo **Munch´s Oddysee**. Un lujo que estará pronto a tu alcance.*











Las localizaciones exteriores tomarán un papel hasta ahora inédito en la saga. En estas pantallas podéis ver un ejemplo del aspecto que presentarán las viviendas y los bosques de los Mudokon.





«MO será la emulación de una vida real»

PREGUNTA: *¿En qué se diferencia MUNCH´S ODDYSEE de ABE´S ODDYSEE y ABE´S EXODDUS?*

RESPUESTA: **MO** será más una simulación de la vida y del comportamiento de personajes en un ecosistema.

P: *¿Qué significa que MO será un juego en 3D en tiempo real, pero que no se parecerá en nada a lo conocido?*

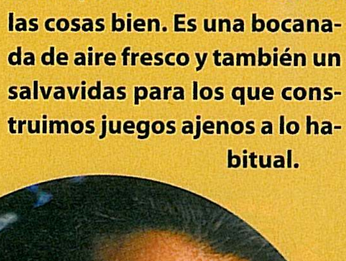
R: Esto es porque el juego de cámaras que hemos preparado para este juego será totalmente distinto a lo habitual, con un gran ingrediente cinematográfico sin perder nuestro compromiso con la jugabilidad. A diferencia de juegos como ZELDA o MARIO, el control del personaje será mucho más preciso e intuitivo, casi como si fuera en 2D.

P: *¿En qué género se podría clasificar MUNCH´S ODDYSEE?*

MUNCH ODDYSEE es una mezcla de acción, aventura, *RPG*, estrategia y simulación, con un argumento y producción dignas de **Hollywood**. La creatividad y los conceptos están totalmente sincronizados con el universo ya conocido de *Oddworld*. Será mucho «más *Oddworld*» todavía.

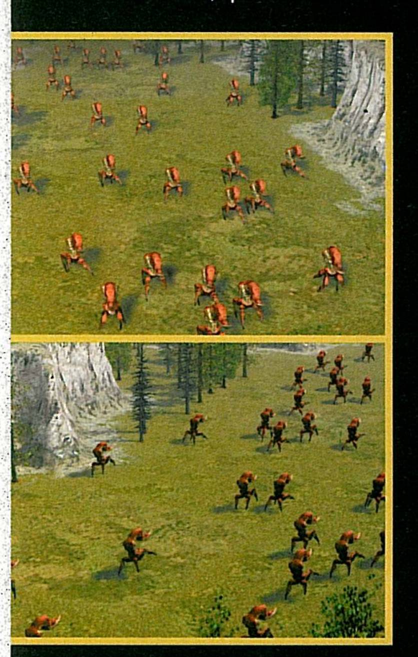
P: *¿Qué piensa del hardware de PLAYSTATION 2?*

R: Todavía no dominamos todas sus herramientas de desarrollo, pero por lo que hemos ido aprendiendo hasta ahora, SONY está haciendo las cosas bien. Es una bocanada de aire fresco y también un salvavidas para los que construimos juegos ajenos a lo habitual.

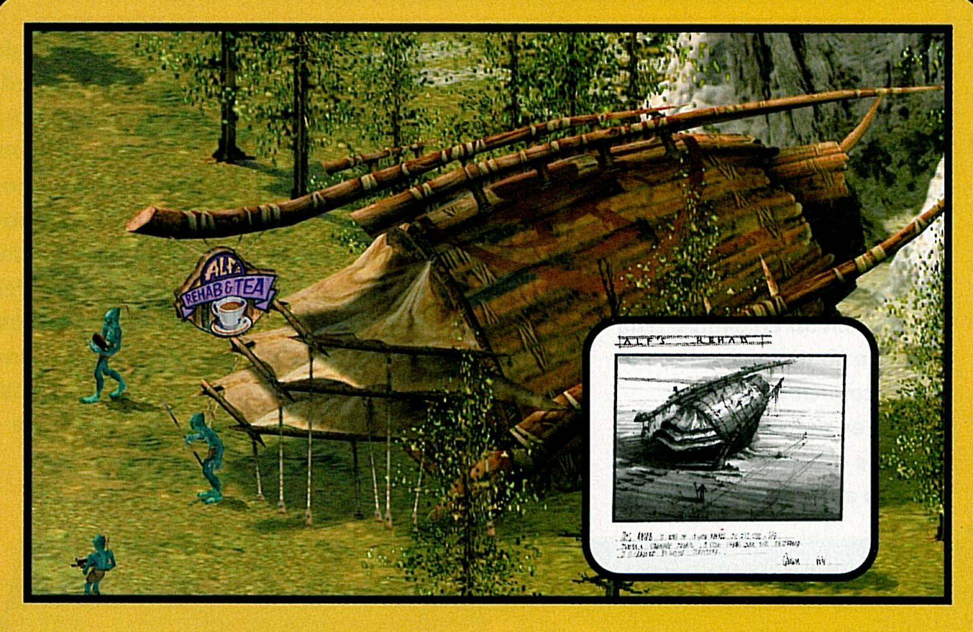




próximos meses os iremos dando más pistas, pero empezaremos con Munch, que os estaréis preguntando quién o qué cosa es. Munch es el último superviviente de su especie, que vive en un laboratorio de experimentación farmacéutica. Es un Gabbit, y sus pulmones se utilizan para transplantarlos a los Glukkons. Muchos de ellos padecen cáncer, así que su demanda es tal que casi se han extinguido. Además, los huevos de Gabbit (llamado Gabbiare), son muy apreciados para acompañar al champagne. Abe rapta a Munch al principio del juego, y se pasa gran parte de la aventura odiando a Abe por ello. En esa etapa Munch es empujado en una silla de ruedas por Abe, sin contar para nada su opinión sobre dónde ir o qué hacer. Munch no dudará en mostrar con sus diálogos su resentimiento. En **MO** controlaremos a ambos, pero como cada uno tiene diferentes habilidades, habrá que seleccionar el adecuado para cada situación. Nuevas voces, los enemigos de siempre más otros nuevos (en especial acuáticos y los terribles Vykkers), interacción total con el entorno y nuevas sorpresas nos esperarán en el DVD de 4.5 Gigabytes que acompañará al lanzamiento de ***PS2*** en **Europa**. Pronto más noticias de un juego distinto con mayúsculas. **THE SCOPE**

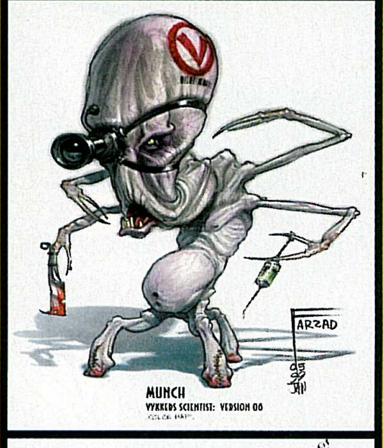


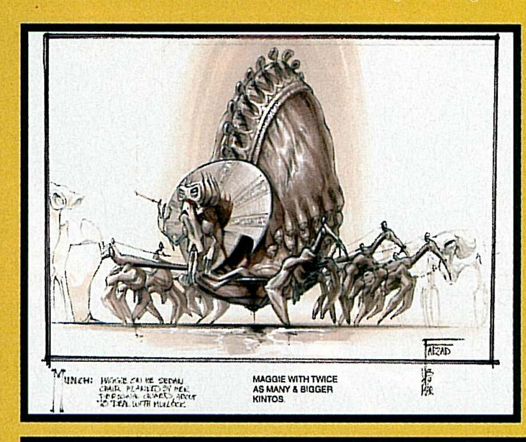
Casi todos los enemigos ya conocidos volverán a ocupar su parcela de protagonismo. Aquí podemos ver dos diferentes perspectivas de una estampida de los veloces y terribles Scrabs.

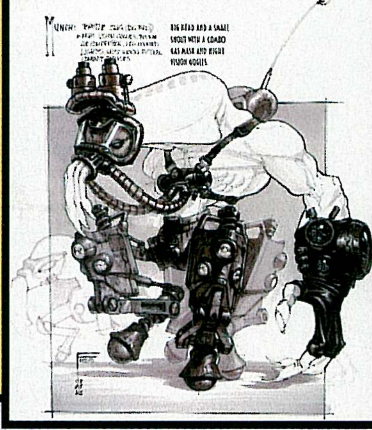


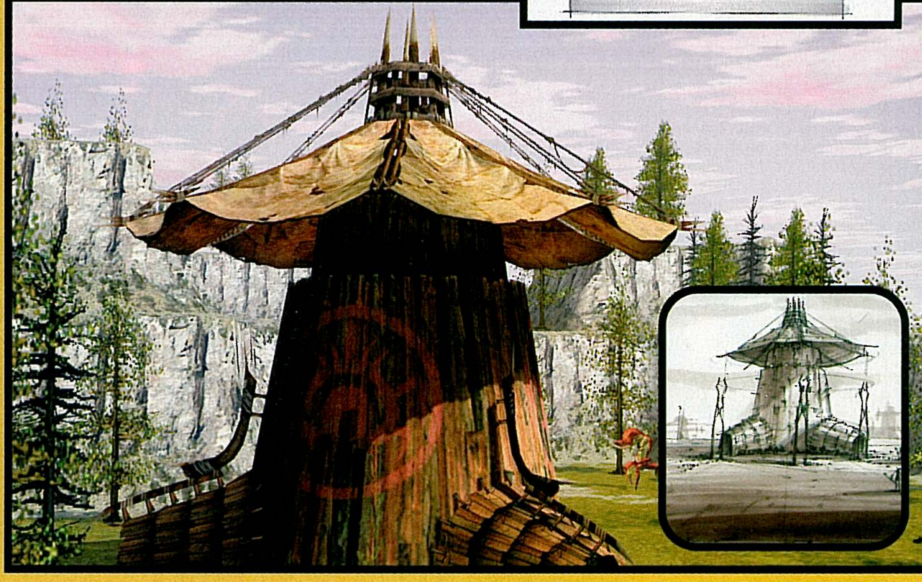
Un universo gestado en una mesa de dibujo

El particular universo de *Oddworld*, plagado de seres y localizaciones totalmente sorprendentes, es lo que imprime carácter a sus juegos. En estas imágenes podéis ver el trabajo que se incia en la mesa de diseño, y su aspecto definitivo en el juego. Cada detalle, por nimio que parezca, tiene detrás muchas horas de estudio y trabajo.

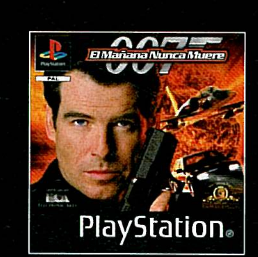








JAMES BOND LLEGA A TU PLAYSTATION

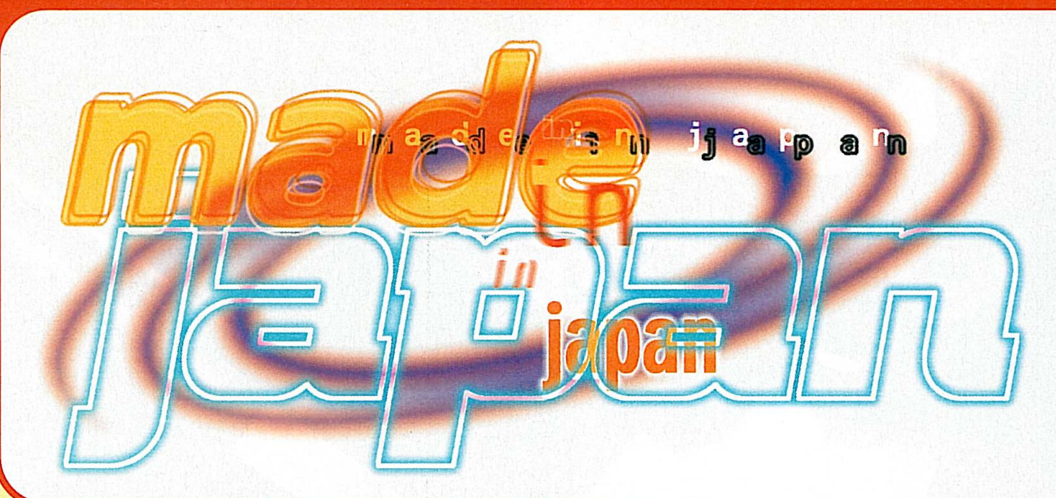


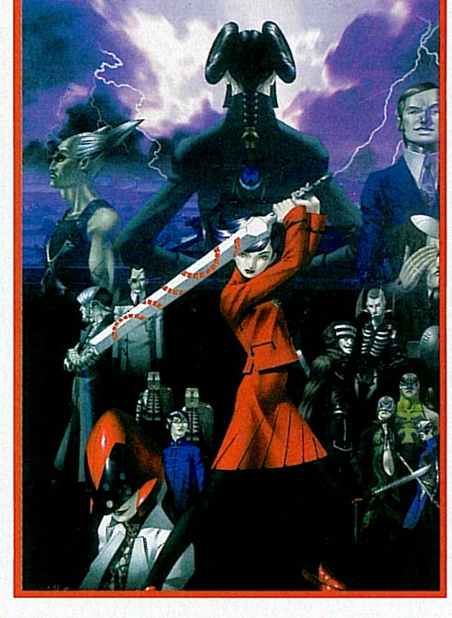












El grupo programador de ATLUS RESEARCH & DEVELOPMENT 1, creadores de PERSONA 2 y SOUL HACKERS, ha sido el encargado de realizar el primer título de dicha compañía para **DREAMCAST**. Siguiendo una línea argumental muy similar a la de otros títulos de la serie MEGAMI TENSEI, **MAKEN X** cuenta con un novedoso desarrollo, mezcla entre aventura 3D y *shoot'em-up* subjetivo y un apartado técnico realmente soberbio e impresionante.



Tras el primer brainjack realizado a un robot asesino a sueldo, nuestra joven protagonista desfallecerá.

MAKEN X



Maken X posee uno de los más suaves engines 3D



Uno de los primeros personajes en ser «brainjacked» es un guardia de seguridad cuya arma es una porra eléctrica. No es muy efectivo, pero es electrizante.

Uno de los soldados enemigos más característicos. En su cara se puede observar una gran esvástica nazi y en su región pélvica un bestial Vulcan Gun.











Brainjack. El *brainjack* es una de las acciones más interesantes que hemos podido ver en un juego de estas características. Con él, la joven protagonista podrá apropiarse del cuerpo de determinados personajes que vayamos encontrando a lo largo de nuestro periplo. Tal acción hará mucho más llevadero el hecho de recomenzar algunos de los niveles para conseguir secretos, ya que podremos hacerlo con cualquier otro personaje de entre los «poseídos». Eso sí, no bastará con encontrar a dichos personajes, ya que si nuestra experiencia no llega a la requerida por el tipo al que pretendamos realizar el *brainjack*, no tendremos ningún éxito.



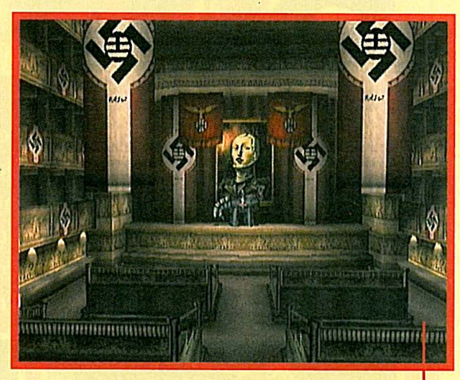
Dreamcast

El título que ATLUS ha programado para **DREAMCAST** es un pionero en varios sentidos: no sólo se trata del primer juego creado por ATLUS y su grupo de programación RESEARCH & DEVELOPMENT 1 (encargados de crear PERSONA 2 y SOUL HACKERS) para los 128 *bits* de SEGA, además, resulta ser la primera aventura/*shoot'em-up* con perspectiva subjetiva del mercado universal de **DREAMCAST**. Sí, habéis leído bien, **MAKEN X** no es un *shoot'em-up* en primera persona, pese al aspecto de las pantallas, ya que posee una serie de elementos que convierten al título de ATLUS en una magnífica aventura. Los aficionados a la serie MEGAMI TENSEI o MEGATEN (REVELATIONS en **EE.UU.**) están de enhorabuena, porque, aunque **MAKEN X**, según ATLUS, no está relacionado con la saga, su argumento y la forma en la que intervienen en él demonios y demás extrañas formas de vida son más que dignos de títulos como PERSONA, PERSONA 2 o SOUL HACKERS. El sistema de juego, mezcla entre *shoot'em-up* subjetivo y aventura, nos hará recorrer prácticamente todo el mundo armados con una criatura de pequeño tamaño denominada Deus Ex Machina que tiene la capacidad de poseer cualquier arma existente en el juego. Dicha capacidad, unida a la extraña habilidad de la joven protagonista, el *brainjack* (que nos permitirá apoderarnos de los cuerpos de determinados personajes), es lo que hace a **MAKEN X** una original aventura subjetiva que ya va encaminada a aparecer en **Estados Unidos** gracias a SEGA.

DOC

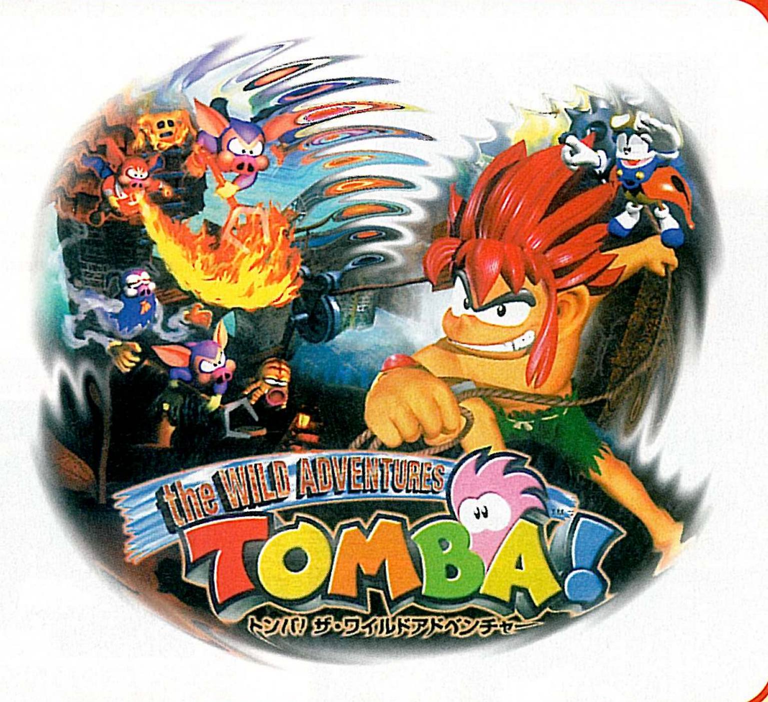
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ATLUS
PROGRAMADOR	R&D 1



Como podéis obervar por los detalles que adornan esta sala, en **MAKEN X** se dan cita ciertos acontecimientos históricos ligeramente modificados, como el régimen nazi.





«El loco del pelo rosa» vuelve a *PlayStation* en lo que puede convertirse en uno de los juegos más divertidos y adictivos del 2000. Con el objetivo de frenar una vez más los malvados planes de los cerdiablos, Tomba volverá a recurrir a su impresionante don de gentes y le pedirá ayuda a más de cien personajes que encontrará a lo largo de decenas de diferentes escenarios .

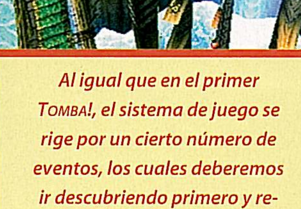
En este escenario, si no conseguimos el bumerán de hielo, resultará imposible avanzar hasta la siguiente zona.





Los fondos de cada uno de los escenarios poseen un impresionante detalle. Esta cascada pertenece al primer escenario.





Al igual que en el primer Tomba!, el sistema de juego se rige por un cierto número de eventos, los cuales deberemos ir descubriendo primero y resolviendo después.







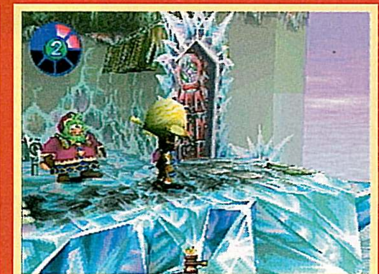




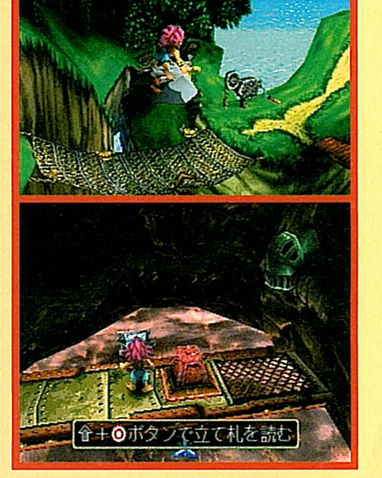


Novedades. Si el primer Tomba! era una auténtica obra maestra, Tomba! The Wild Adventures lo supera en todos y cada uno de sus aspectos. El apartado gráfico es el que mejor ilustra la evolución de Tomba!, ya que el entorno 3D utilizado es de lo más solido, detallado y colorista que hemos visto en *PlayStation*. La cantidad de armas y objetos que podremos recoger y conseguir de los más de cien personajes que nos encontremos también ha sido aumentado de un modo impresionante, así como la cantidad de eventos que tendremos que ir completando a lo largo del juego.







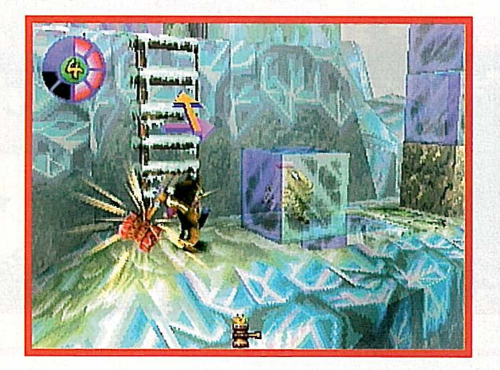


Al fin, una de las secuelas más esperadas, hace aparición en **Japón**. Sí, TOMBA es el mismo que TOMBI, pero por motivos lingüísticos la versión europea fue renombrada, ya que TOMBA en italiano significa tumba, y se supone que es un juego alegre y divertido. Al igual que el primer TOMBA, esta segunda parte mezcla a partes iguales las plataformas y el *RPG*, ya que si bien tendremos que movernos por su precioso entorno como si de KLONOA se tratase, también tendremos que recoger cientos de objetos para utilizarlos posteriormente en el lugar adecuado. En esta ocasión también tendremos la posibilidad de recorrer algún que otro escenario con perspectiva cenital, aunque en esta ocasión ha pasado a ser más parecida a la de XENOGEARS que a la del primer TOMBA. La novedad más apreciable de **TOMBA! THE WILD ADVENTURES** con respecto a la anterior entrega es el nuevo y sólido entorno tridimensional utilizado, ya que aunque el primero también estaba en 3D, el sistema no permitía apreciarlo de un modo tan directo como en esta segunda parte, en la cual han sido incluidos todo tipo de detalles para todos y cada uno de los elementos gráficos, desde el suelo que pisamos hasta los enemigos a los que nos enfrentaremos. El sistema de juego sigue siendo tan divertido como antes, aunque han sido añadidos muchos más *items* como la mochila con alas para planear, nuevos trajes como el de ardilla para aguantar el frío y poder agarrarnos a las superficies heladas, una gran cantidad de mini-juegos que superan con creces al *Time Attack* del cochecillo del primero y un mayor número de eventos de todo tipo a completar para llevar a buen puerto nuestra aventura. Esperemos que SONY COMPUTER ENTERTAINMENT no deje pasar la oportunidad de lanzar este gran juego en **España**, el cual promete ser una de las más divertidas aventuras aparecidas para ***PLAYSTATION***.

DOC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	WHOOPEE C.
PROGRAMADOR	WHOOPEE C.





En el escenario de la nieve tendremos que encontrar el saco que Santa Claus ha perdido.

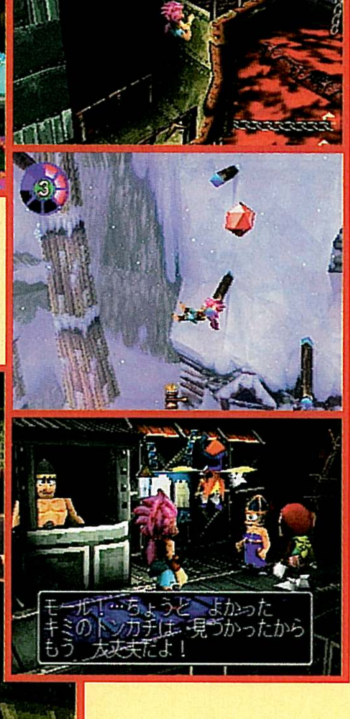


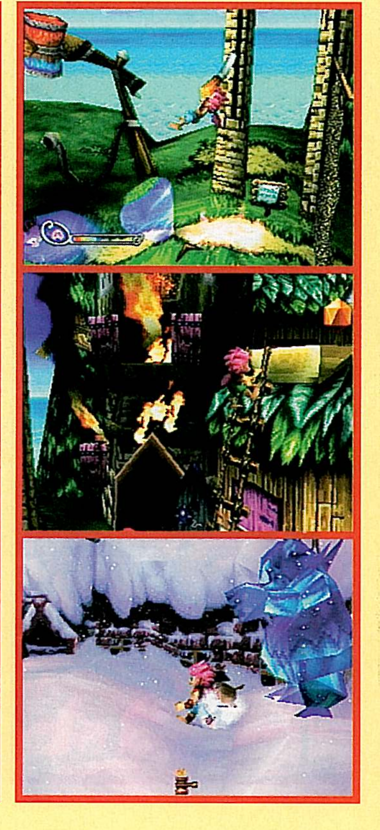




Al igual que en la anterior entrega, también tendremos la posibilidad de entrar en lugares cerrados como casas o ciertas salas, las cuales están creadas con gran detalle.







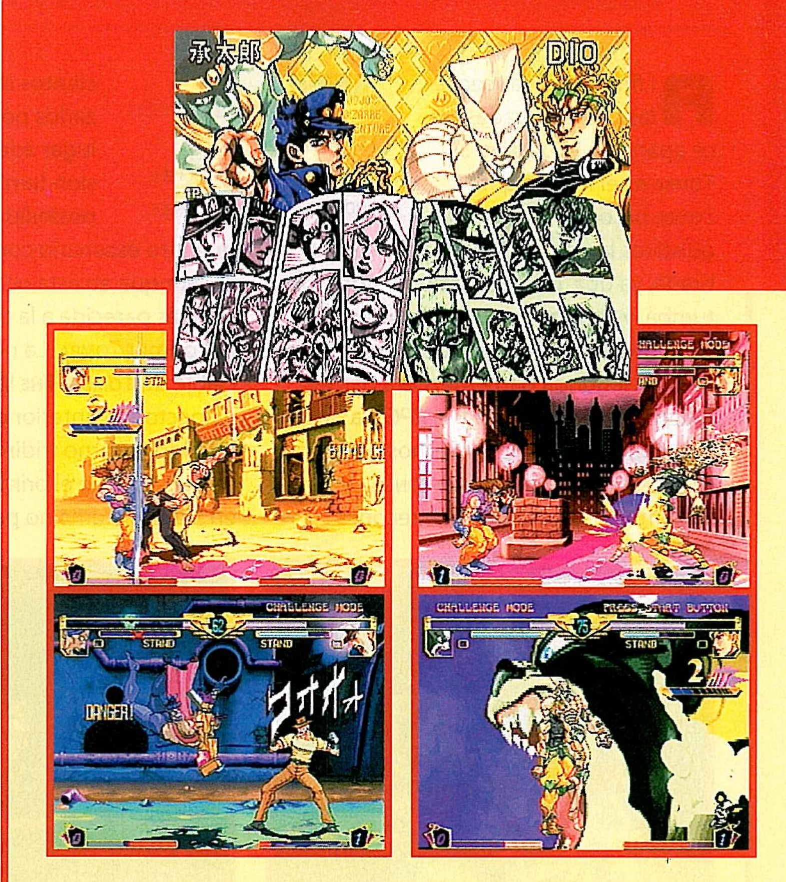


Minijuegos. Al igual que en el primer TOMBA!, en esta segunda parte se han incluido diversos minijuegos, aunque en esta ocasión el número de éstos y su variedad ha sido vastamente aumentada. Algunos de los más importantes son el de la vagoneta (en el cual deberemos controlar la frenada y el balanceo de Tomba con el objetivo de llegar sano y salvo hasta la siguiente zona) y el de «las lavadoras de pollos», en el cual tendremos que agarrar a varios pollos y lanzarlos a una especie de lavadoras para dejarlos relucientes.



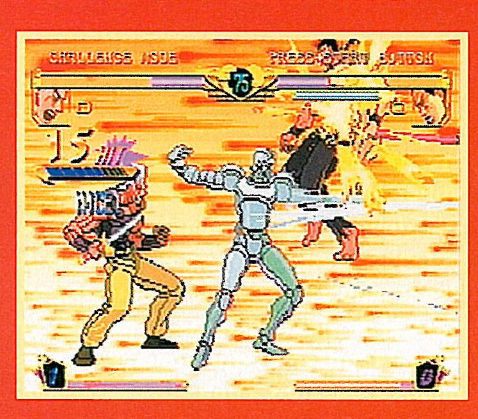
Con tan sólo un mes de diferencia con respecto a la versión ***PlayStation***, la conversión a ***Dreamcast*** de **Jojo's: Heritage For The Future** hace aparición en **Japón**. Sus principales virtudes son su animación, idéntica a la de ***CPS-3***, y el hecho de tener dos juegos en un solo título.



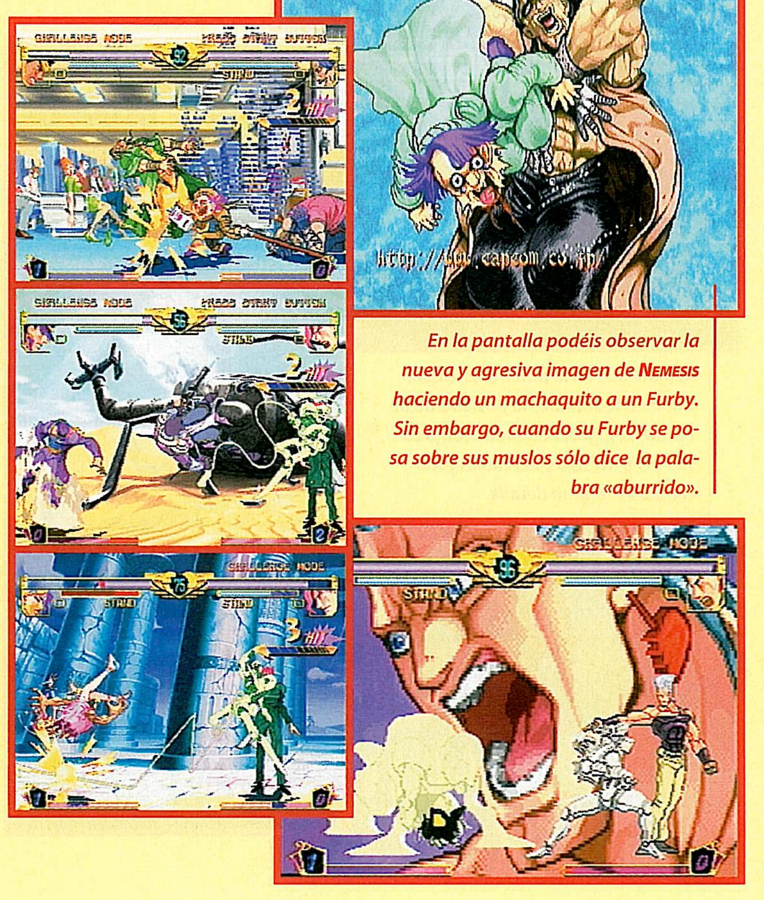




Novedades. Esta segunda parte de **Jojo's, Heritage For The Future**, incluye suculentas novedades con respecto a la primera versión, aparecida en ***PlayStation***. Las más importantes son la inclusión de nuevos personajes, los cuales también aparecián en ***PSX***, un *zoom* que funciona del mismo modo que en la saga **Art Of Fighting**, nuevos escenarios y nuevas secuencias de animación. Las diferencias con respecto a la versión ***PSX*** radican principalmente en los tiempos de carga y la impresionante suma de *frames* de animación del **Jojo's** de ***DC***.



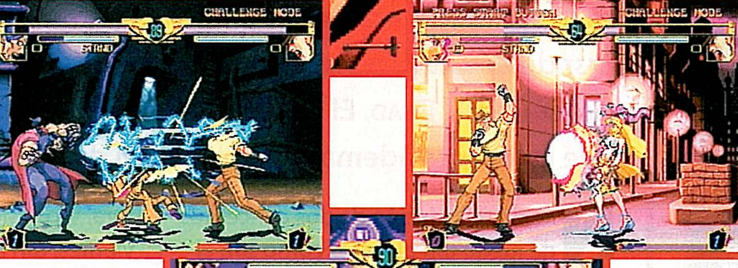




*En la pantalla podéis observar la nueva y agresiva imagen de **Nemesis** haciendo un machaquito a un Furby. Sin embargo, cuando su Furby se posa sobre sus muslos sólo dice la palabra «aburrido».*

Dreamcast

Si el mes pasado **Jojo's Bizarre Adventure** para ***PlayStation*** resultó uno de los títulos más sorprendentes, debido sobre todo a la magistral conversión de ***CPS-3***, en este nuevo número es la recién aparecida versión para ***Dreamcast***, cuyo aspecto técnico supera con creces a la de los 32 *bits* de SONY. Y solo en el técnico, ya que la única pega que podemos ponerle al **Jojo** de ***Dreamcast*** es la falta del divertido modo historia que hizo de la versión ***PlayStation*** uno de los *beat'em-up* bidimensionales más divertidos y completos del mercado nipón. Para subsanar dicha falta en ***DC***, los chicos de CAPCOM han incluido, además del primer **Jojo's**, lo que podríamos llamar la versión «*Champion Edition*» del juego, una especie de segunda parte aparecida en los recreativos pocos meses después de la primera y que se llamó Heritage For The Future.





Las diferencias más significativas de dicha versión son la inclusión de nuevos escenarios, nuevos personajes (los cuales ya se encontraban seleccionables en ***PlayStation***), un suave efecto de *zoom* al más puro estilo Art Of Fighting y un nuevo modo denominado *Challenge*. En dicho modo nos jugaremos a un solo *Round* la victoria o la derrota, al estilo *Ranking Mode* de VF3, y un veredicto dictará nuestra habilidad y experiencia en el momento de finalizar la partida. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

BIZARRE ADV.

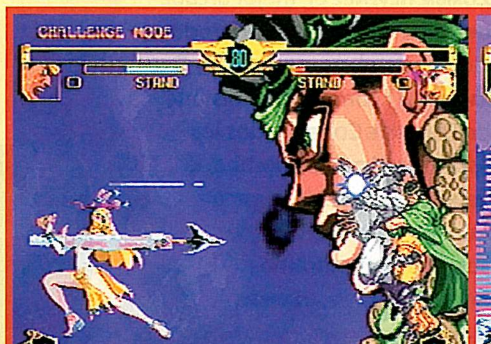


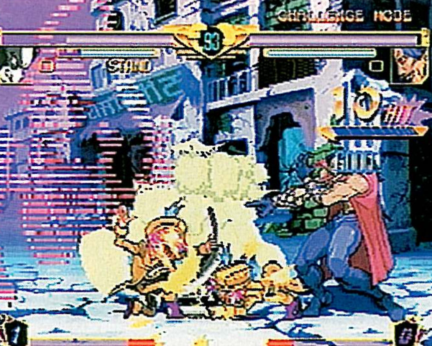
2 en 1. **Lo más destacado de esta versión *Dreamcast* de Jojo's, aparte de los inexistentes tiempos de carga, es la inclusión de las dos partes aparecidas en versión recreativa, Jojo's Bizarre Adventure y Heritage For The Future. La única pega que podemos ponerle al título de CAPCOM, a pesar de lo prometido por dicha compañía tras la salida del título para los 32 *bits* de SONY, es que no posee el divertido y variado modo historia repleto de minijuegos de la versión *PlayStation*, aunque todas las secuencias y animaciones cinemáticas de dicha versión han sido incluidas y mejoradas en el Jojo's de *Dreamcast*.**

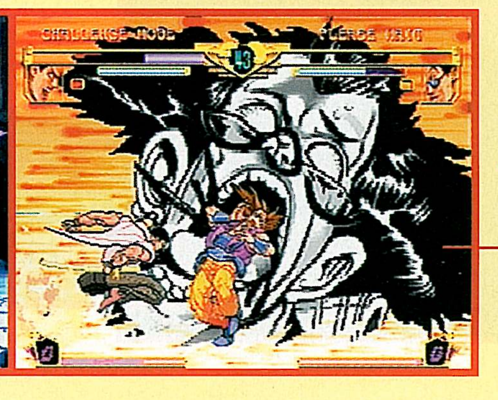












Nuestra jefa de sistemas no gana para sustos. En esta instantánea podemos observar el gesto de dolor que se le quedó tras el último pico de tensión.

Tras su exitoso periplo por los salones recreativos en forma de placa *Naomi*, SEGA acaba de comercializar en Japón la versión *Dreamcast* de Zombie Revenge, el genial *beat´em-up* basado en la saga The House Of The Dead. El resultado es un *GD-ROM* idéntico a la *Coin-Op*, que incorpora además una montaña de extras y modos exclusivos.

Nacido de la fusión de dos conceptos de juego tan dispares como son el *shoot´em-up* y el *beat´em-up*, **Zombie Revenge** está planteado como un episodio paralelo a The House Of The Dead, un inspirado *Spin-Off* donde abundan los *zombies*, acompañados de las criaturas más grotescas que han salido de la factoría SEGA desde los tiempos de Alien Storm. Los tres protagonistas de **Zombie Revenge** (Stick, Linda y el «macarresco» Busujima) poseen la capacidad, no sólo de luchar cuerpo a cuerpo y ejecutar llaves especiales como las de Die Hard Arcade, sino de utilizar armas de fuego, apuntar y disparar como en cualquier entrega de THOD. Ante sí tienen una ciudad entera, Woodside, plagada de muertos vivientes, tan putrefactos como los de Resident Evil, pero bastante más inteligentes. De hecho también saben utilizar armas de fuego, lo que propiciará no pocos tiroteos entre los vivos y los muertos. Esta nueva joya para **Dreamcast** propone algunos momentos sencillamente memorables, como luchar a puñetazos sobre el techo de un tren, esquivando las señales y alguna que otra dentellada de los zombies, además de unas cuantas secuencias truculentas en la tradición *Survival Horror*. De hecho, cuando se juega a dobles y uno de los dos usuarios muere, su cadáver se transforma en otro *zombie*, atacando al que había sido hasta ahora su aliado. Múltiples detalles como éste, unido al uso de las armas (en las que se incluyen ametralladoras gigantes como la que usaba Vulcan Raven en M.G.S o un torno que empala y licúa a los zombies), una jugabilidad que roza la perfección y unos gráficos extraordinarios (el juego no baja en ningún momento de los 60 *fps*), hacen de **Zombie Revenge** el mejor *arcade* de lucha tipo Final Fight producido hasta el momento para *Dreamcast*, a kilómetros de distancia de Dynamite Cop en todos los aspectos. Y noticia bomba, la versión *PAL* podría llegar a **Europa** en uno o dos meses. Os mantendremos informados. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

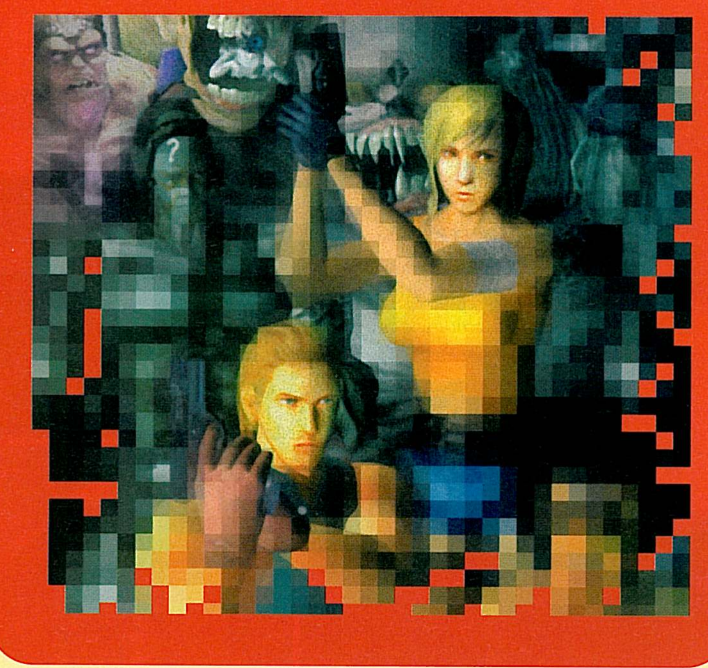
Los combates sobre el techo del tren son uno de los momento cumbre de Zombie Revenge.

ZOMBIE REV



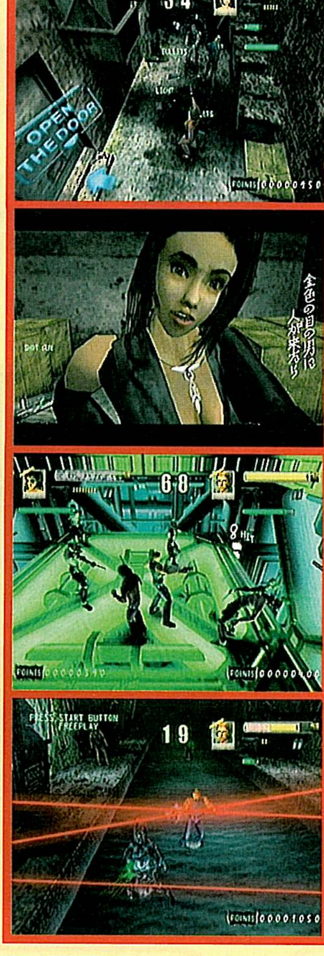
Algunos destellos gráficos de Zombie Revenge nos han dejado helados. Fijaos en la expresión de este hombre segundos antes de morir.

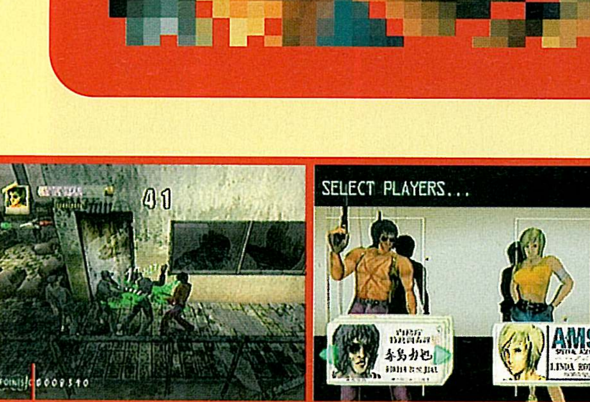












Aunque hay más potentes, mi arma favorita es sin duda el torno... Hace zumo de zombies sin dejar ni un grumo.

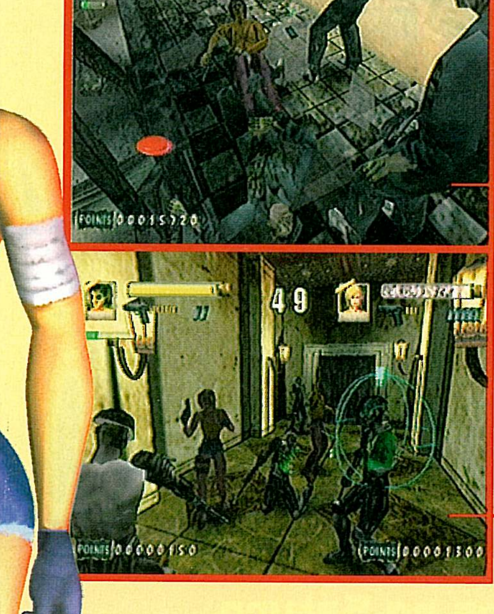
***Zombie Revenge** permite la participación simultánea de dos jugadores, pudiendo elegir personaje entre tres diferentes.*

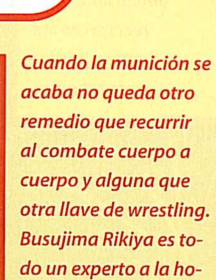










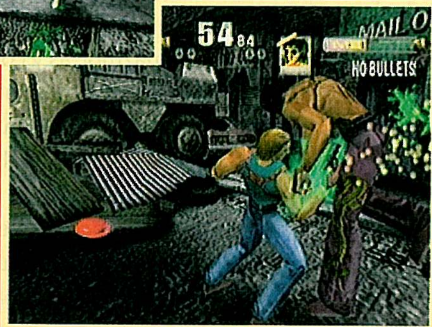


Cuando la munición se acaba no queda otro remedio que recurrir al combate cuerpo a cuerpo y alguna que otra llave de wrestling. Busujima Rikiya es todo un experto a la hora de partir piernas.

La herencia de The House Of The Dead alcanza no sólo a la mecánica de disparo, sino a algunas de las melodías e incluso a uno de los escenarios, como la mansión original del primer HOD.

Modos Extra. Al igual que hiciera con The House Of The Dead 2, SEGA ha añadido a ZR modalidades de juego exclusivas de *DC*. La opción *Original* encuadra, además de una versión especial del modo *arcade*, dos variantes llamadas *Gun* y *Bare Knuckle*. No menos interesantes son los modos *Vs. Boss* (donde se puede combatir directamente contra los jefazos), *Fighting* (un duelo para dos jugadores o uno contra la CPU) o *Training*, donde podrás descargar minijuegos para tu *Visual Memory*. También se incluye una conexión a Internet.



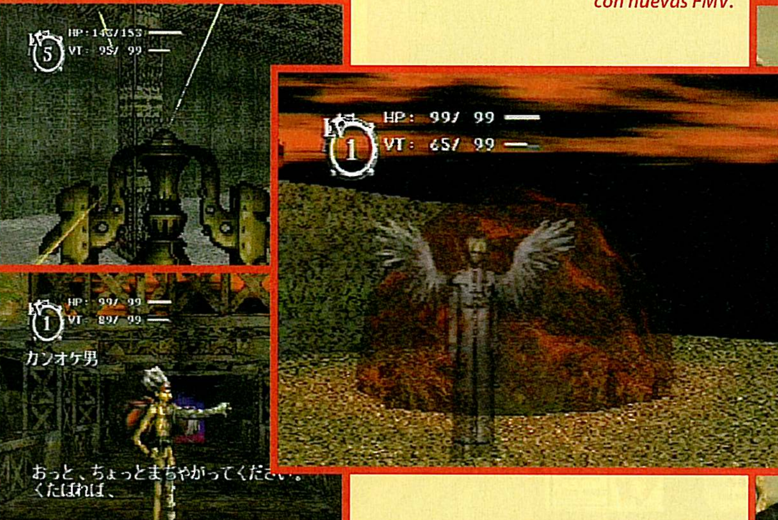




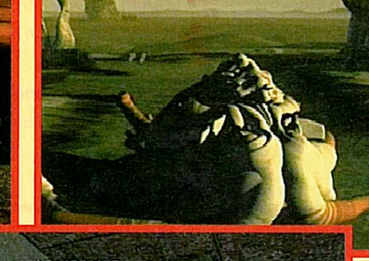


Como toda la estética de **BAROQUE**, en la intro del juego los creadores nos deleitan con una extraña secuencia. Las imágenes parecen sacadas de una obra de **Dalí**. Además, durante la aventura seremos recompensados con nuevas FMV.









Los fantasmas, o imágenes procedentes de otra dimensión, aparecerán en los lugares más insospechados.

La compañía STING, fundada por miembros que pertenecieron a SQUARE, cuenta en su haber con títulos como TREASURE HUNTER G para ***SUPER FAMICOM*** y, más recientemente, un *RPG* llamado EVOLUTION para ***DREAMCAST***. Pero el juego que más renombre ha dado a STING en los últimos años ha sido **BAROQUE** para los 32 *bits* de SEGA. Los creadores aprovecharon las capacidades de ***SATURN*** para mostrarnos un mundo

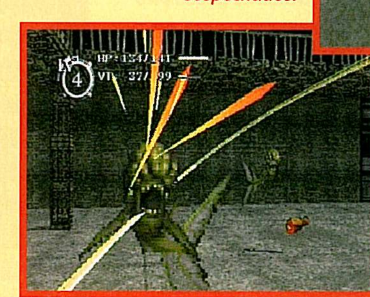
BAROQUE

agobiante poblado por seres sacados del mundo de los sueños, y unas secuencias increíbles desde la *intro* hasta las que aparecen durante el juego. Ahora **BAROQUE** llega hasta ***PLAYSTATION***, aunque un poco tarde. Los gráficos que nos impactaron hace unos años en ***SATURN*** ya no se encuentran a la altura del nivel exhibido por otros juegos para ***PLAYSTATION***. A pesar de esto, **BAROQUE** resulta un título muy curioso. Los que gusten de los *RPG* de corte clásico con mazmorras y con una misteriosa historia como acompañamiento (con el único problema del idioma japonés) van a disfrutar con esta producción de STING. A pesar del pobre nivel gráfico, la ambientación sonora está bastante lograda y el diseño de los monstruos es, cuando menos, impactante. Además, **BAROQUE** se vende en **Japón** una caja especial en la que, junto al juego, encontramos un siniestro llavero con uno de los personajes del juego.

R. DREAMER

SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	STING
PROGRAMADOR	STING

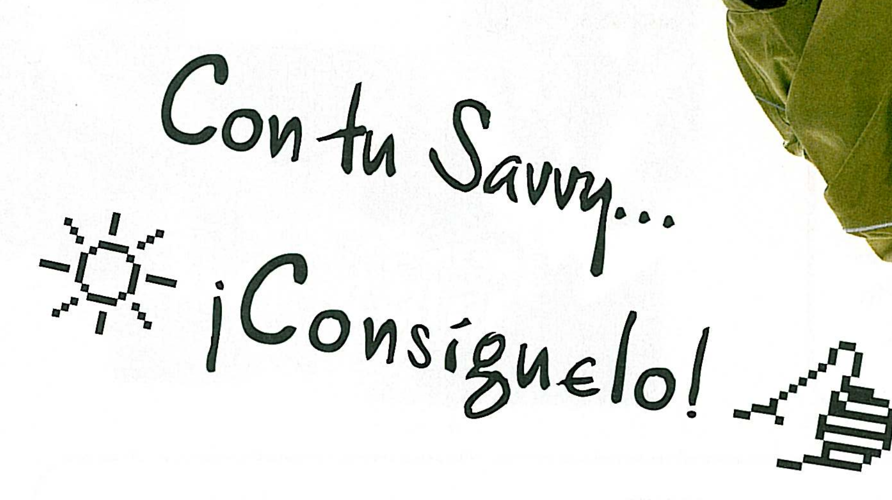




La agresividad que muestran los rostros de estos peces voladores nos pondrá en guardia desde el primer encuentro. Con ellos no quedará otro remedio que luchar. Si hemos conseguido algún arma nos será mucho más fácil eliminarlos antes de perder toda nuestra energía. Un buen método para subir la experiencia.

La compañía Sting lanza para PlayStation el RPG de corte clásico con el que debutó hace unos años en Saturn







Nunca he tenido un teléfono que haga tanto por mí como el nuevo Savvy Dual Band. Puedo llamar a mis amigos con sólo decir sus nombres, enviarles mensajes con divertidos iconos y, por medio de el horóscopo puedo saber el día que voy a tener. Con mi nuevo Savvy me atrevo a todo. No te lo pienses, ¡Consíguelo!.

Tengo que reconocer que todo va mejor.

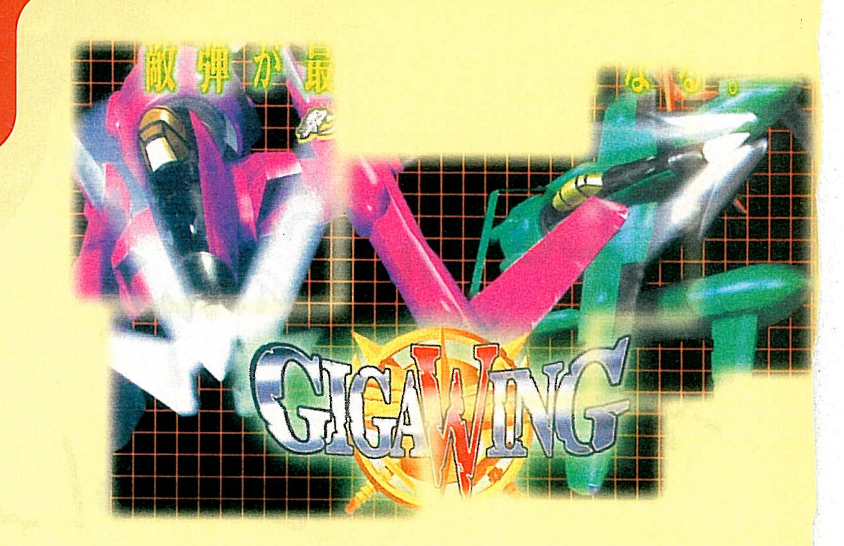
www.philips.com



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.





CAPCOM es una de las compañías que mayor seguimiento y apoyo está ofreciendo a *DREAMCAST* en su devenir por el mundo del videojuego. Uno de sus últimos lanzamientos en Japón para los 128 *bits* de SEGA es este *shoot'em-up* vertical en 2D de corte clásico llamado GIGAWING. ¿Resurgirá este olvidado género gracias a esta conversión de *CPS2* a *DREAMCAST*?





GIGAWING

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	TAKUMI

Desgraciadamente la respuesta es un no rotundo. Por lo menos de momento, ya que si pretenden reanimar un casi extinto género con este tipo de lanzamientos, mucho me temo que el futuro de los *shoot'em-up* de corte clásico está destinado a desaparecer para siempre. Y lo dice un auténtico fanático de este tipo de juegos que ha visto cómo un prometedor lanzamiento de **DREAMCAST** se ha convertido en el perfecto ejemplo de cómo no debe ser un juego de este tipo. **GIGAWING** es inferior en todos sus apartados a la mayoría de *shoot'em-up* de **SATURN** y **PLAYSTATION**, e incluso de **SUPER NINTENDO**. De esto obviemente no tiene la culpa **DREAMCAST**, sino la versión original de recreativa que ya hacía gala de todo este bonito ramillete de «virtudes». Antes de comenzar a jugar podremos elegir entre cuatro personajes diferentes (Sinnosuke, Stuck, Isha y Ruby), que se marcarán un simulacro de *story mode* a lo largo, más bien corto, del juego, acompañados por voces de actores de doblaje y con la siempre interesante opción de dos jugadores simultáneos. Hasta aquí todo bien, pero si tenemos en cuenta que **GIGAWING** posee tan solo cinco fases, más un sexto nivel que nos enfrentará directamente al último *final boss* del juego, la experiencia se nos antoja excesivamente corta. Y si encima los gráficos son inferiores en





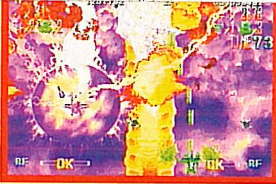




Galería del horror. **El único extra reseñable de la versión DREAMCAST respecto a la recreativa es una galería de ilustraciones de nefasta apariencia. Al completar el juego con cada personaje se irán añadiendo nuevas imágenes de los protagonistas. Las ilustraciones y diseño de los cuatro individuos ha corrido a cargo de Kei Fuyume.**

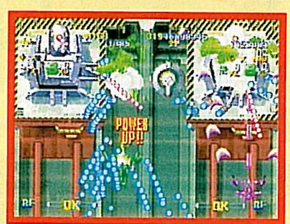




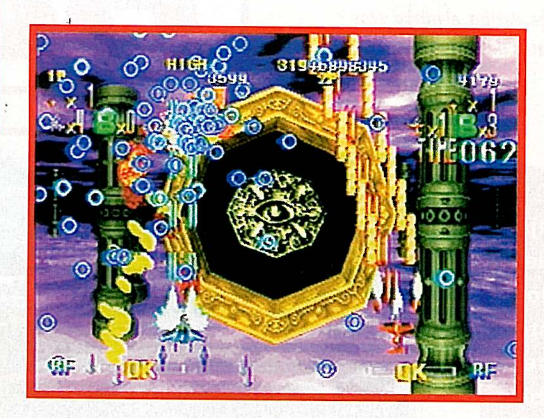



Cada aeronave está equipada con una gigantesca bomba al más puro estilo Raiden Trad que nos asegurará unos segundos de relax y desenfreno absoluto mientras la pantalla se inunda de coloristas efectos gráficos.



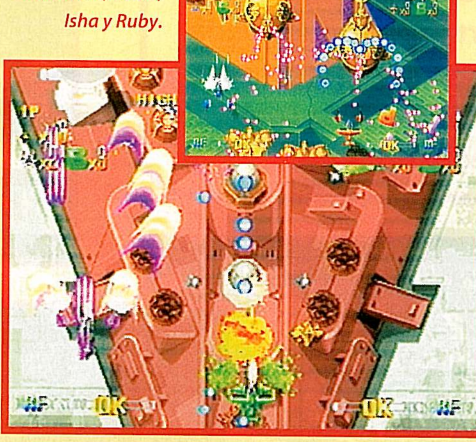
calidad a clásicos de finales de los 80, con paupérrimos y mediocres escenarios, tiene una dificultad que en ciertos momentos roza lo imposible y contamos con créditos infinitos, esto me hace dudar por unos momentos de la honestidad de CAPCOM, o de TAKUMI, el grupo programador del juego. **GigaWing** es un juego nacido para perder, un compromiso mal entendido por la gran compañía japonesa que se ha encargado de poner una losa más, y muy pesada, sobre este sagrado género. La banda sonora permanecerá en el más absoluto de los



olvidos, se ralentiza de vez en cuando y los extras añadidos respecto al original llegan a dar verdadera lástima (una chapucera galería de imágenes, el prescindible modo *score attack* y la posibilidad de descargarnos *high scores* de **Internet**). Tan sólo destacar el preciso control con el mando analógico, algunas explosiones, las ilustraciones de los protagonistas y el último *Final Boss*, por mencionar algo. **GigaWing** es una triste experiencia de 25 minutos, sin alicientes para jugarlo de nuevo, y que pone de manifiesto la tremenda crisis en la que se hayan sumidos los *shoot'em-up*. **THE ELF & DOC**



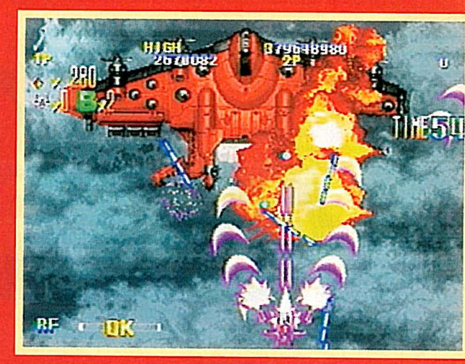
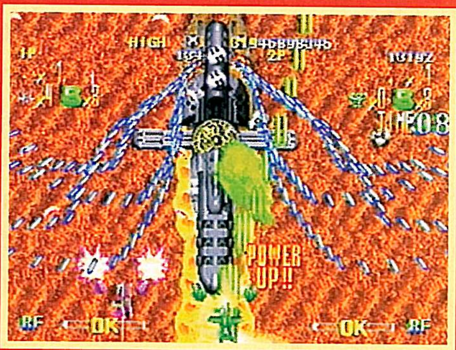
Antes de comenzar a jugar podremos elegir entre cuatro personajes de dudosa procedencia: Sinnosuke, Stuck, Isha y Ruby.

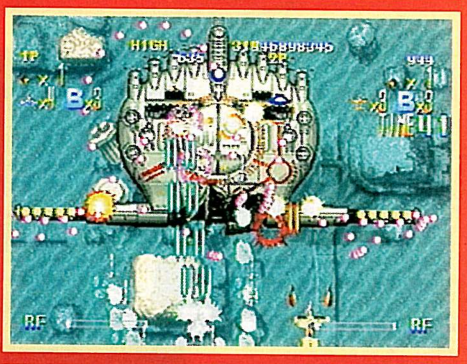
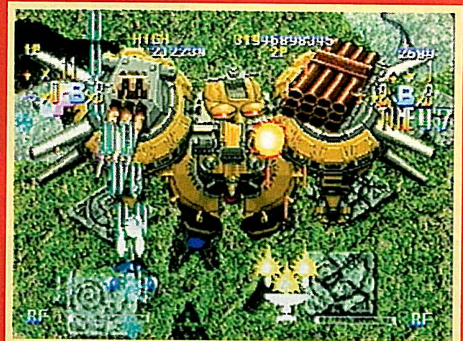
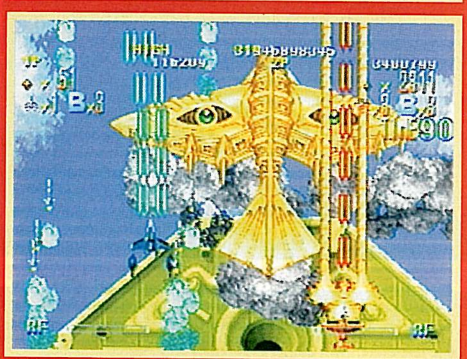
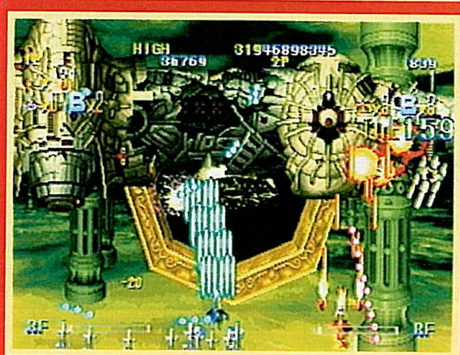


Súper Asnos. **Al final de cada una de las cinco primeras fases nos espera un bruto mecánico de considerables dimensiones y generosa resistencia. El sexto *stage* nos llevará a un duro combate con el *final boss* del juego. Pese a ser lo más espectacular de GigaWing, algunos de estos enemigos rozan el ridículo más absoluto.**



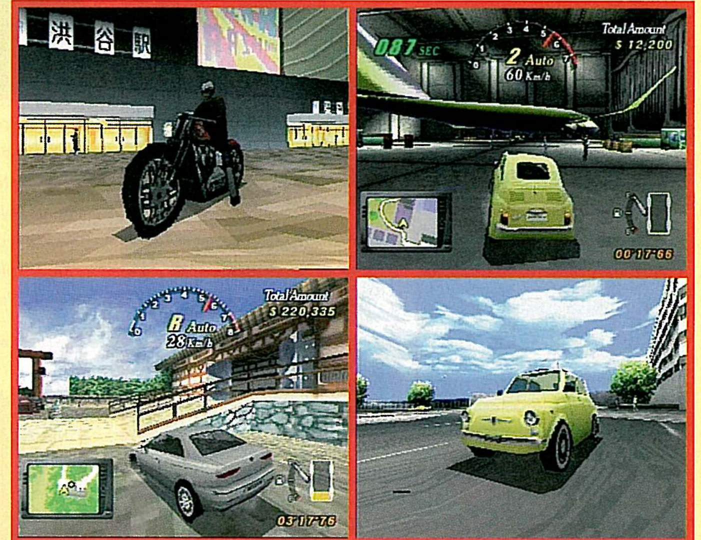
Al principio será fácil evitar el fuego enemigo, pero poco a poco la pantalla se convertirá en una ensaladilla de disparos.



Si tenemos en cuenta el tiempo transcurrido entre ambas versiones, **Runabout 2** no es una continuación demasiado afortunada. No es mejor que la primera en ninguno de los apartados, y las innovaciones no aportan nada que pueda justificar el interés del aficionado. Si la primera parte nos pareció una genialidad, esta continuación nos parece un juego de tantos.



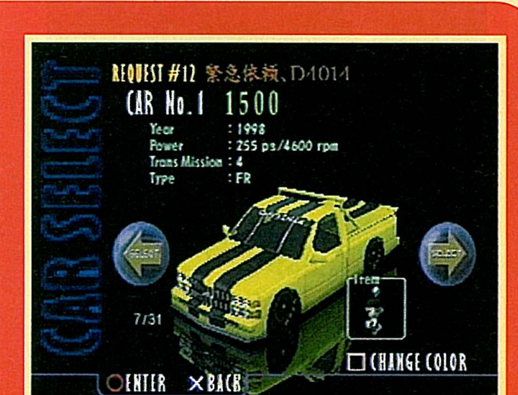






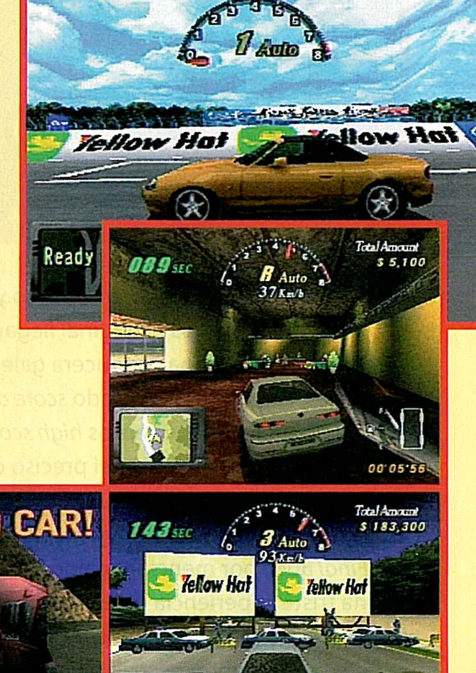
Evolucionando con los tiempos, al acabar cada misión recibiremos un e-mail con nuevos encargos. Arriba, el mapa y los datos de una misión.

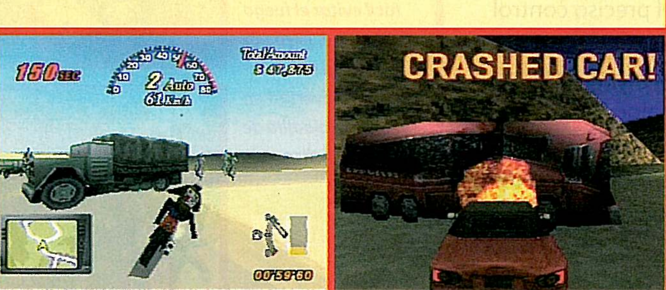






Chapa y Pintura. En el garaje podréis elegir entre varios diseños y colores para decorar vuestros coches. Las opciones para ajustar los diferentes componentes del vehículo son bastante elementales pero, como más tarde comprobaréis, resulta imprescindible para poder tener alguna posibilidad de cumplir las misiones. Algunos coches son una auténtica tortura a la hora de pilotarlos y su tremenda potencia de motor sólo servirá, al principio, para daros unos castañazos aún más salvajes.









Cuando vimos por primera vez aquel RUNABOUT en la páginas de una revista japonesa nos quedamos boquiabiertos... Pero nadie puede imaginarse dónde fueron a parar nuestras mandíbulas cuando lo vimos en funcionamiento. Además de contar con unos gráficos alucinantes y una calidad técnica que superaba buena parte de lo visto hasta la fecha, RUNABOUT se desmarcaba completamente de las temáticas y del estilo de juego habituales en el género de conducción, y era ahí donde ganaba por goleada a todo lo visto hasta la fecha. Una gran idea, una extraordinaria puesta en escena y una jugabilidad que enamoraba al usuario desde la primera partida, convirtieron a Runabout en el número uno de ventas en **Japón** durante un margen de tiempo reservado para las grandes estrellas. ¿Por qué hablamos tanto de la primera entrega y no de este nuevo **RUNABOUT 2**? Muy fácil, porque esta segunda nos ha parecido muy inferior. **RUNABOUT 2**, pese a que han pasado varios años entre ambas versiones, es inferior a RUNABOUT tanto en materia gráfica como en la técnica y no aporta demasiadas novedades en materia de jugabilidad. El impecable control, la obligada respuesta inmediata del vehículo ante la catarata de tráfico y obstáculos y personas presentes en cada metro, han pasado a la historia, y ahora tendréis que enfrentaros a unos giros mucho más violentos y descontrolados. Las misiones son más o menos parecidas, con un ritmo absolutamente enloquecedor y una dificultad que puede parecer demasiado exigente hasta acostumbrarnos al control de cada coche. Pero si hay algo que no nos convence de este **RUNABOUT 2** es el nuevo sistema de misiones, que no nos permitirá elegir la misma misión tantas veces como queramos hasta que no acabemos el juego. De esta manera, todo el encanto de sacar nuevos vehículos a base de sumar daños o de no tener ninguno, de hacerlo en un tiempo determinado, etc. queda para el final y hace mucho más difícil nuestra empresa. Con muchos de los coches iniciales es imposible llegar a tiempo. Por estas y otras razones, **RUNABOUT 2** nos ha parecido una continuación tristona y poco respetuosa con las muchas cosas buenas que encumbraron a RUNABOUT.

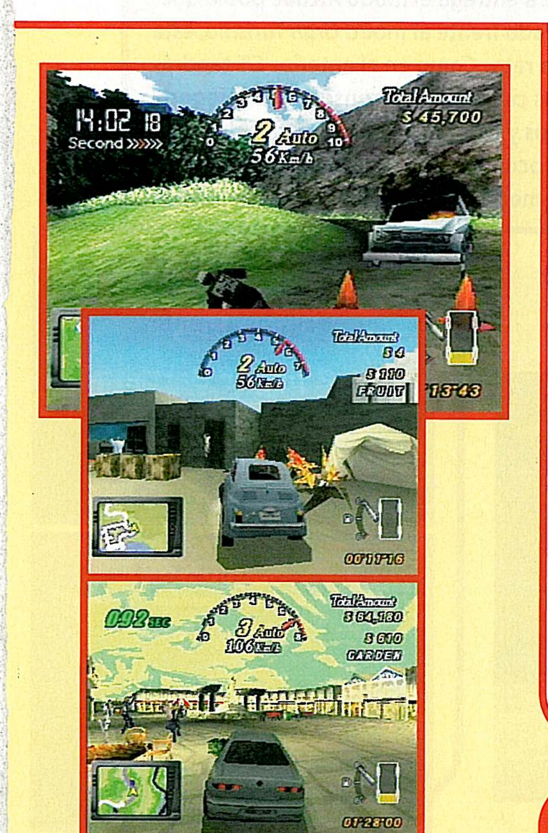
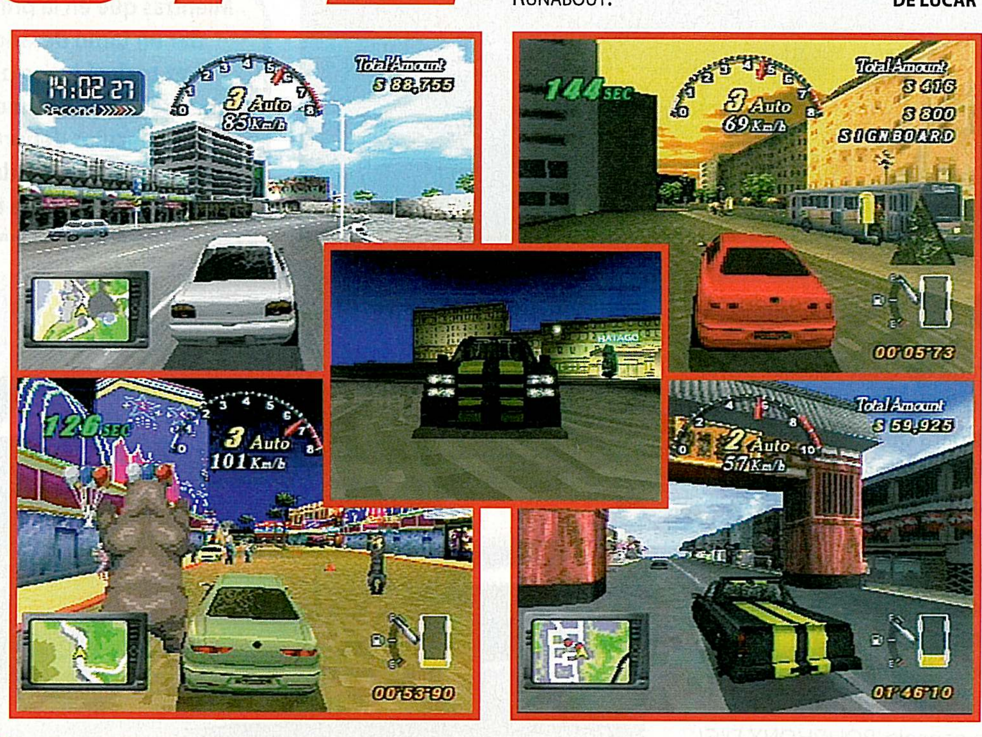
DE LUCAR

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CLIMAX
PROGRAMADOR	DIGITAL WORKS



NABOUT 2

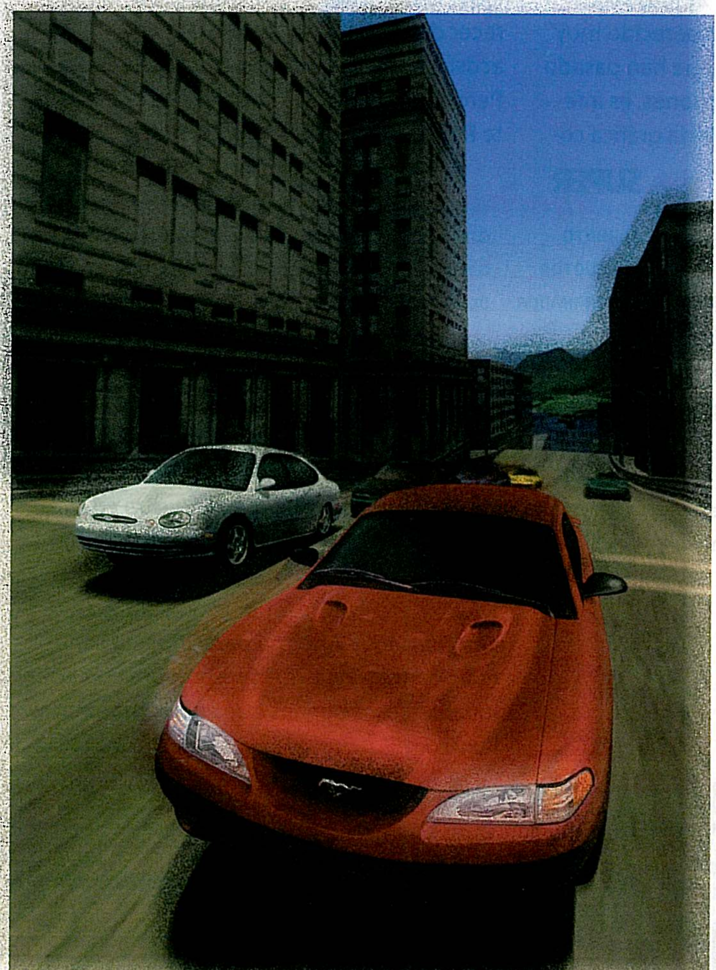
Runabout 2 es una triste y tardía continuación que olvida lo mejor de Runabout

GRAN TURIS

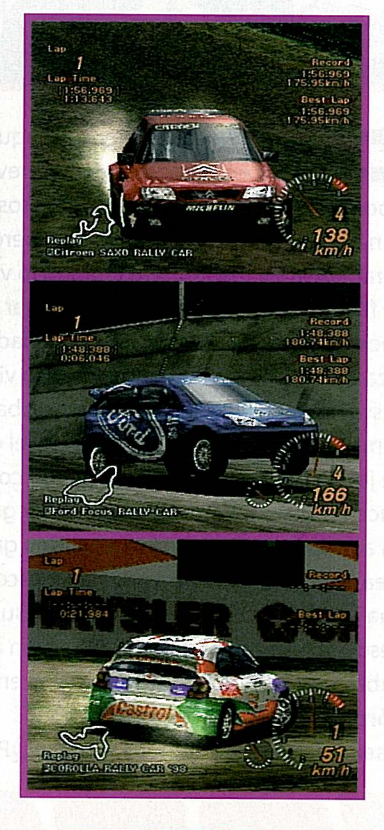
Todos los coches del mundo para jugar sin límites

SONY
Polyphony Dig.
2 CD ROM
Japón

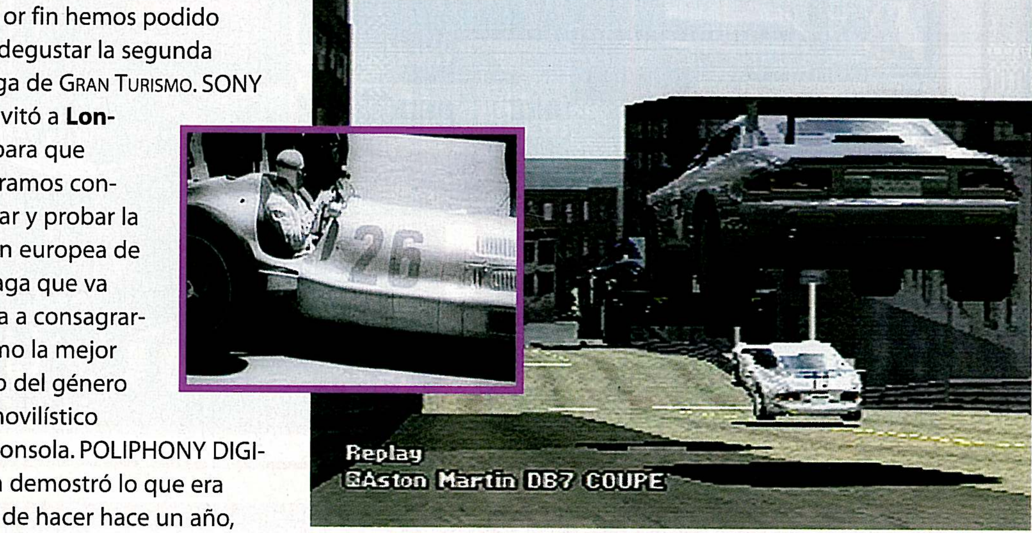
PlayStation ● Simulador de conducción



Por fin hemos podido degustar la segunda entrega de GRAN TURISMO. SONY nos invitó a **Londres** para que pudiéramos contemplar y probar la versión europea de una saga que va directa a consagrarse como la mejor dentro del género automovilístico para consola. POLIPHONY DIGITAL ya demostró lo que era capaz de hacer hace un año, pero el primer título de GRAN TURISMO se ha quedado pequeño respecto a las increíbles dimensiones que adquiere esta nueva creación. Si bien es posible que a primera vista no encontremos diferencias abismales entre uno y otro, en cuanto comencemos a curiosear entre las diferentes opciones del menú principal del modo *GT* nos sentiremos abrumados. Por supuesto, los desarrolladores han puesto empeño en mejorar gráficamente el





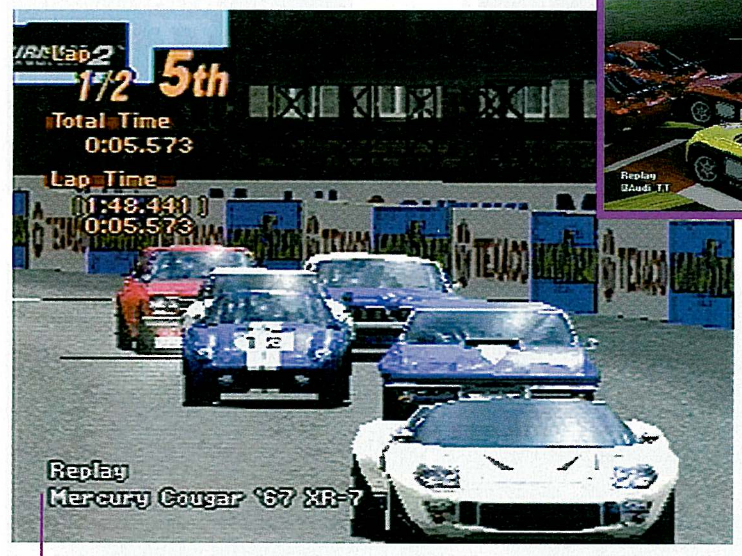


Modo arcade

Mientras que en la primera entrega el modo *Arcade* podía quedar un tanto desangelado frente al modo *Gran Turismo*, esta vez te dará juego para rato. Como en el anterior GT tendrás que acabar los 6 primeros circuitos para conseguir la categoría S de vehículos deportivos y sacar a la luz nueve trazados más, que con toda seguridad ocultan más sorpresas. Además incorpora un modo *Rally* con dos circuitos iniciales.



SMO 2



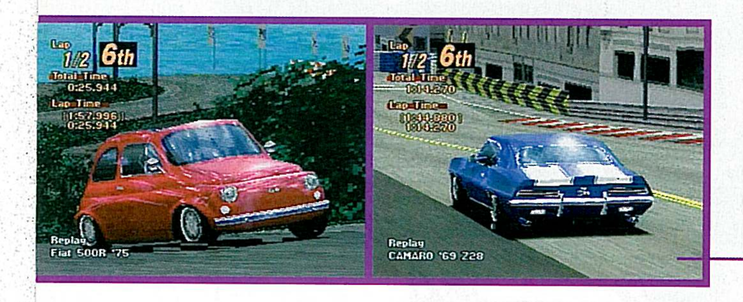
El modo Gran Turismo representa el auténtico reto del juego. Tendremos que mejorar las preciadas posesiones que guardamos en el garaje para competir en las competiciones, encuadradas en cuatro categorías diferentes, alcanzando la increíble cifra de 127 pruebas distintas. Sin duda, la mejor oferta del mercado.

NOS VAMOS DE COPAS

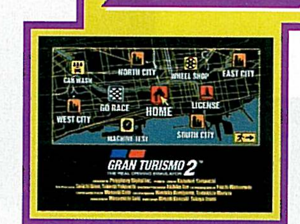
Dentro de las marcas, además de vehículos, tendremos la oportunidad de encontrar diferentes eventos como la Copa Clio, Copa Audi TT, Copa Ford K y un largo etcétera.

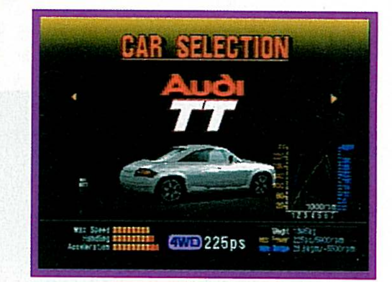
aspecto de los coches. Se nota sobre todo en los reflejos de la carrocería y el mayor número de detalles que adornan cada circuito, pero como he dicho, en este aspecto no causará tanta fascinación (respecto a otros títulos) como ocurrió con el primer GRAN TURISMO. Lo que parece quedar claro es que ***PLAYSTATION***, con la última hornada de juegos, está rozando los límites de su capacidad. Quizá por esta razón, y porque esta compañía ya está embarcada por completo en su primer título para ***PLAYSTATION 2***, **GRAN TURISMO 2000**, no han querido depurar

GRAN TURISMO 2



Los clásicos tienen un hueco en **Gran Turismo 2**. Se han incorporado coches como el Fiat 500 y el Chevrolet Camaro.

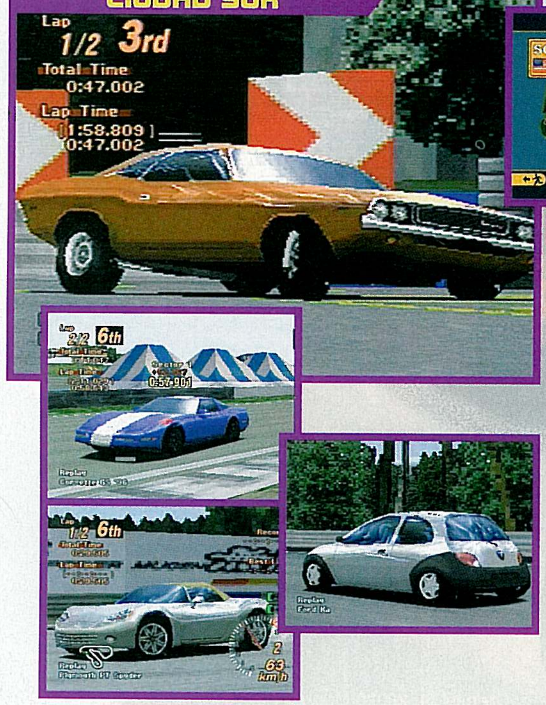






Coches

Nada más entrar en el menú principal del modo *Gran Turismo* veremos que algo ha cambiado respecto a la primera entrega. Ahora hay cuatro ciudades en las que podremos adquirir casi cualquier vehículo del mundo. En la ciudad Oeste se incluyen factorías de Francia e Italia. En el Este, no podía ser de otra manera, está el mercado



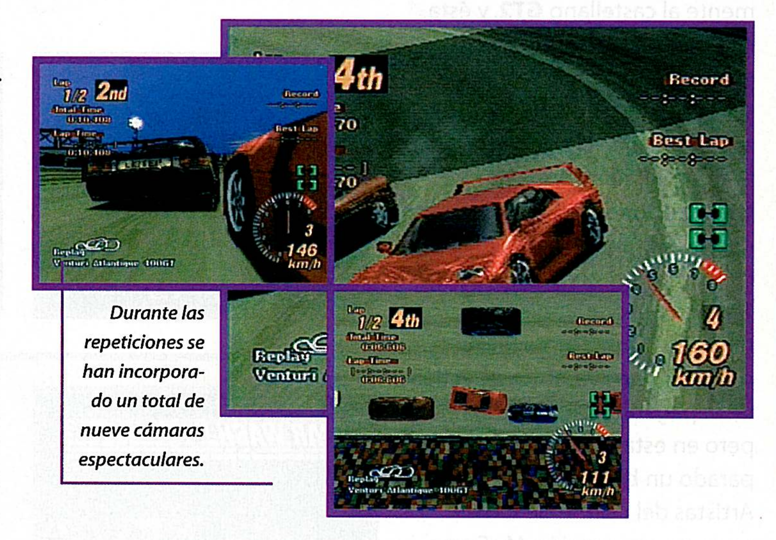


más extenso (el único con coches de segunda mano): el japonés. En la ciudad Norte hallaremos modelos ingleses y alemanes. Y la ciudad Sur atesora seis fabricantes norteamericanos. En total hay representadas treinta y cuatro factorías de todo el mundo que ofrecen unos 1000 coches diferentes. Una bestialidad.





aún más su última producción. Pero volvamos a **Gran Turismo 2**. El juego consta de dos compactos, uno con el modo *Arcade* y otro con el modo *Gran Turismo*. Es en este último donde las cifras se disparan hasta límites insospechados: unos 1000 vehículos, 121 pruebas (sin contar las competiciones de los fabricantes) y un campo infinito de posibilidades para convertir el coche que elijamos en un auténtico bólido. Nadie hasta el momento había incorporado en



Durante las repeticiones se han incorporado un total de nueve cámaras espectaculares.

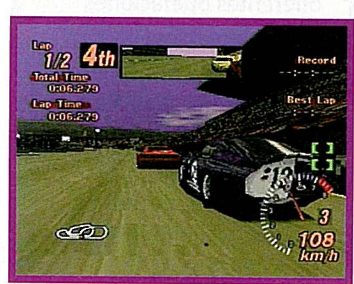


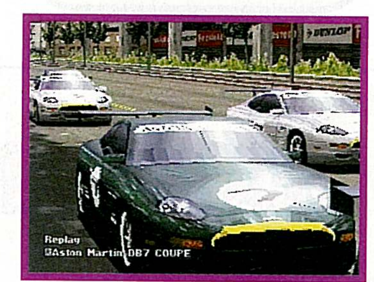
Modo GT

El acceso a todos los menús es sencillo, casi intuitivo, acelerando las diferentes operaciones que debemos realizar. En esta ocasión se incluye una novedad: la posibilidad de comprar neumáticos nuevos que pertenecen a diferentes marcas, como BRIDGESTONE o SPEEDLINE.

GRAN TURISMO 2







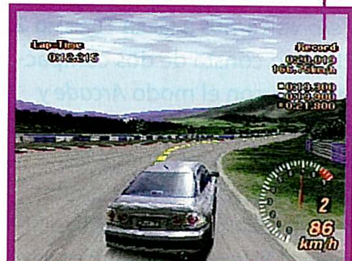
un juego una oferta semejante, ni tan siquiera cercana a lo que nos ofrece **GRAN TURISMO 2**: meses y meses de juego. Para que no haya ningún problema, SONY ha traducido completamente al castellano **GT2**, y ésta no será la única diferencia que encontremos respecto a la versión original japonesa. Para empezar, se ha variado la *intro*, y aunque se mantienen las imágenes históricas en blanco y negro, ahora se muestra el circuito de la primera *demo* de GT 2000 con el que pudimos disfrutar en el **Tokyo Game Show**. Por desgracia, nos veremos privados de la pegadiza melodía nipona, pero en esta ocasión se ha preparado un banda sonora de lujo. Artistas del calibre de **Cardigans**, con su canción *My Favourite Game*, **Fat Boy Slim**, **Propellerheads**, **Everything But The Girl** y **Stereophonics**, entre otros, nos amenizarán con temas exclusivos para **GRAN TURISMO 2**, cuyo lanzamiento se espera en Febrero. **R. DREAMER**



LAS LICENCIAS

Al comenzar nos encontramos con cinco tipos de licencias, con 50 pruebas para examinarnos. Con ellas podremos participar en las diferentes categorías que comprende el juego.







Dos jugadores



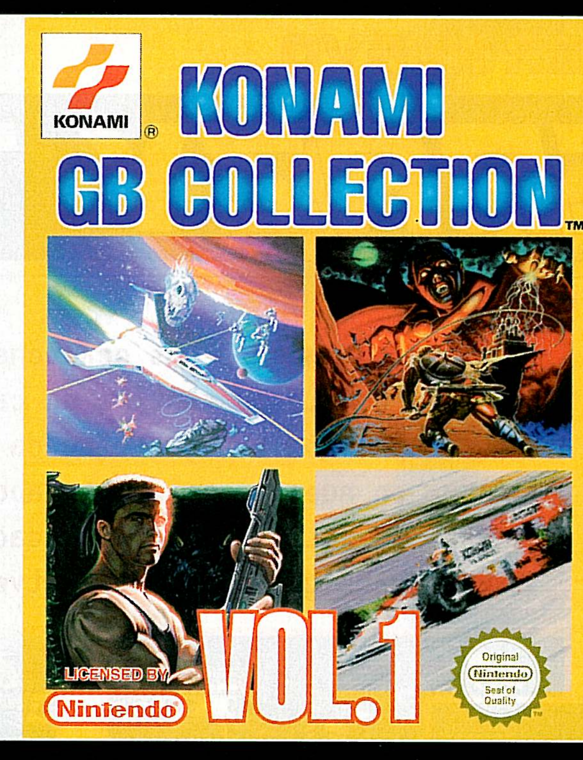
Otro de los apartados que ha sufrido notables mejoras es el modo para dos jugadores simultáneos. Sólo está disponible en el modo *Arcade*, y se puede disputar tanto en circuitos de tierra como de carretera. Además de contar con los coches que hallamos por defecto, podremos cargar nuestro garaje para medir nuestra pericia al volante con los amiguetes y sus creaciones más espectaculares.

Rally



Las competiciones de rally son una de las novedades que más esperábamos ver en **GRAN TURISMO 2**. Afortunadamente POLIPHONY las ha incluido y podremos pilotar los modelos más míticos de esta modalidad, así como adaptar nuestro vehículo favorito para esta complicada competición, que se convertirá en un auténtico reto con la difícil conducción sobre sinuosos circuitos de tierra.





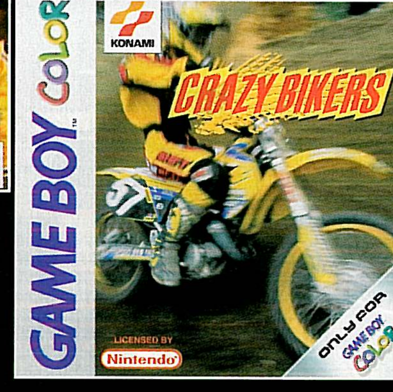
4 juegos en uno.

Los clásicos de Konami reunidos en un solo cartucho. Desde frenéticas carreras de bólidos hasta la acción más desenfrenada de un shoot´em-up legendario. No dejes escapar esta oportunidad única.. Gradius, Probotector, Castlevania y Konami Racing te están esperando.

4 juegos al precio uno.

TODAS LAS ESTRELLAS PARA TU GAME BOY COLOR





Y si aún no tienes bastante, aquí tienes cuatro juegos que podrán las pilas a tu consola.





No esperes más y corre a por ellos.

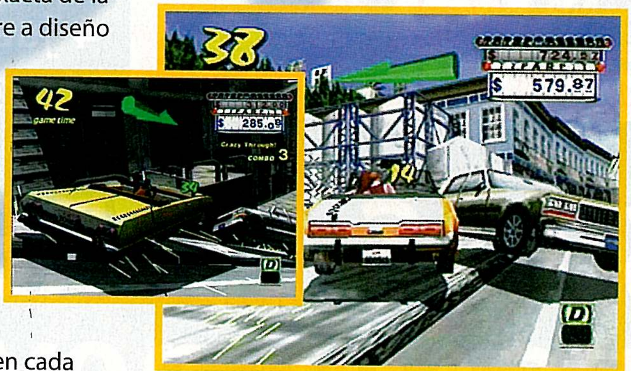


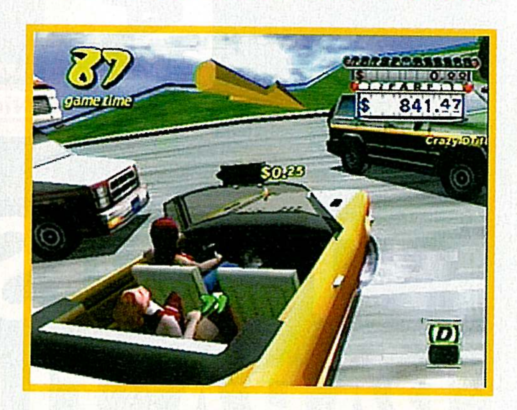
C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835

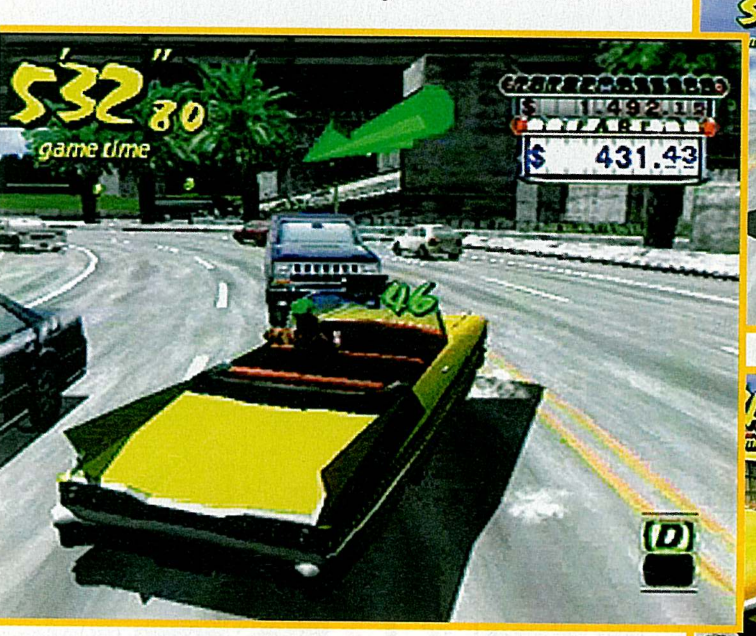
CRAZY TAXI

Aunque son muchas las ocasiones en que hemos empleado aquello de «la recreativa en casa», pocas veces estará esta expresión tan justificada como el día en que aterrice en nuestro país este apoteósico CRAZY TAXI para DREAMCAST. Si os gustó el arcade de SEGA, ésta versión aventajada y ampliada os volverá absolutamente locos.

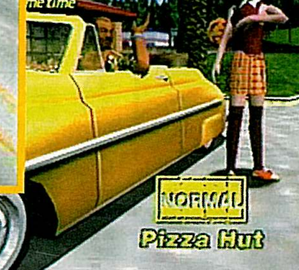
Puede que CRAZY TAXI no sea el mejor juego de coches que hayamos visto en nuestra vida. También es posible que cuando llegue METROPOLIS STREET RACER, éste sea mucho más completo e interesante, pero de lo que no tenemos ninguna duda es que estamos ante uno de los *arcades* más espectaculares y salvajes que hemos visto en toda la historia de las consolas. Réplica exacta de la recreativa en todo lo que se refiere a diseño gráfico, CRAZY TAXI es otro gran anticipo del tremendo poderío de DREAMCAST y un asombroso recital que os dejará boquiabiertos con su antológica profusión de elementos móviles y por la calidad de los detalles. Para que podáis haceros una idea aproximada del torrente de acción y locura que se desata en cada pantalla, la mejor comparación que se nos ocurre es la antológica escena del taxi de la

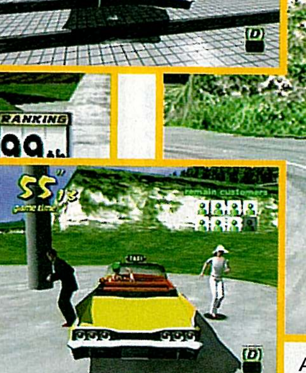






Al principio, sobre todo durante las primeras partidas, la extrema sensibilidad del control del coche y la enorme velocidad harán que parezcamos un coche de choque.





Como podéis ver, en CRAZY TAXI no se cortan nada con la publicidad. Estas y otras marcas conocidas aparecerán con frecuencia como destinos.

Aunque en la imagen de abajo a la izquierda seamos primeros del ranking, no hagáis demasiado caso porque se trata del modo clásico.

ficha técnica

- FORMATO ● GDROM
- GENERO ● ARCADE DE CONDUCCION
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SEGA ENTERPRISES
- PAIS ● JAPON



CUATRO TAXIS

Cada uno tiene sus propias características pero, en general, son bastante parecidos en prestaciones. Donde más se pueden notar las diferencias es en el control y la aceleración.

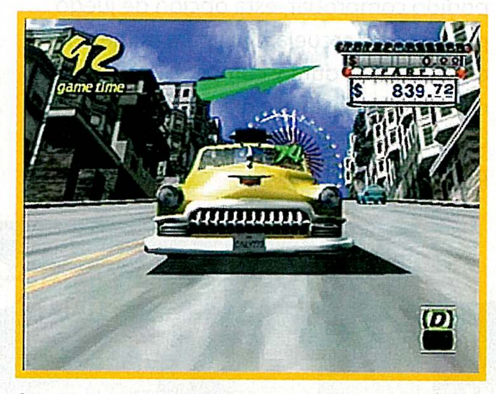
AXEL

B.D.Joe

GENA

GUS







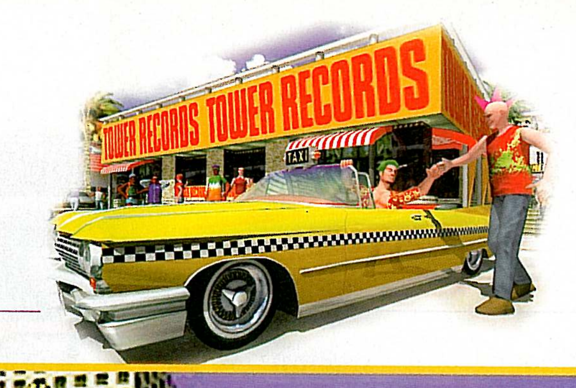
Las zonas con rayas verdes nos indicarán el destino. El color de la flecha el tiempo, y los símbolos del dólar la distancia.

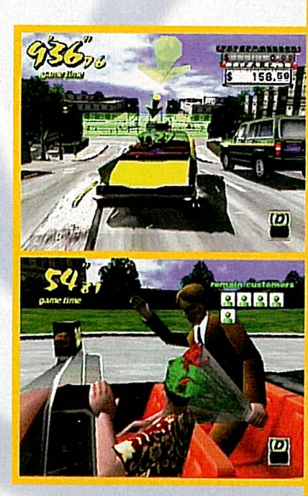
Aunque cuenta con varias cámaras, la elevada velocidad y el abundante tráfico harán que os decantéis por la inicial.

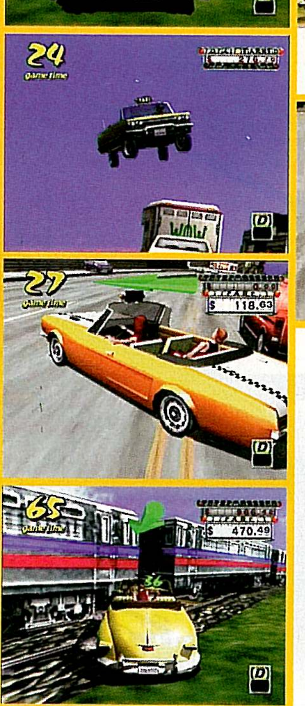


Jungla de Cristal 3. Coches, camiones y autobuses por todas partes, recorridos con un montón de desniveles, saltos y giros, obstáculos por todas partes y una velocidad absolutamente frenética, convierten cada carrera en una apoteósica y desenfrenada batalla contra el crono y los elementos. Al principio, cada partida puede ser una pequeña pero completísima enciclopedia de lo que no debe hacer un buen conductor, pero tras unos cuantos intentos descubriréis el «abc» del taxista en **Crazy Taxi**: cuantos más clientes mejor, rezar por conseguir carreras largas y, sobre todo, el código de circulación... para los domingueros. Lo que sí podemos anticiparos es que la dificultad del modo *arcade* es tan notable que ni todas las infracciones del mundo os garanti-







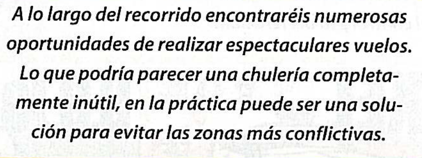


Si no llegáis al destino en el tiempo marcado, los pasajeros se apearán en marcha y os pondrán a parir... Incluido el cura.

zarán un puesto entre los veinte primeros. Pero esa es sólo una de las opciones de juego.

Crazy Taxi para ***Dreamcast*** cuenta además con otros modos de juego que exceden con mucho la oferta de la recreativa y parece que podrían triplicar la vida del programa. Al tratarse de una versión *beta*, aún no hemos podido conocer a fondo la modalidad clásica (por ahora ralentizada y con numerosos cuelgues) péro todo parece apuntar a que será similar al modo *arcade* pero sin tanta presión de tiempo y con algunas dificultades y misiones extras. Con problemas similares está el modo de retos, en el que deberemos demostrar nuestro absoluto dominio en la conducción en unas pruebas variadas pero con un gran nivel de dificultad. Por lo que hemos podido comprobar, esta opción de juego puede ser la escuela ideal para manejarnos después en la dura y competidísima modalidad *arcade*. Hasta ese día, nos tendremos que contentar con esta incompleta pero impresionante versión.

DE LUCAR



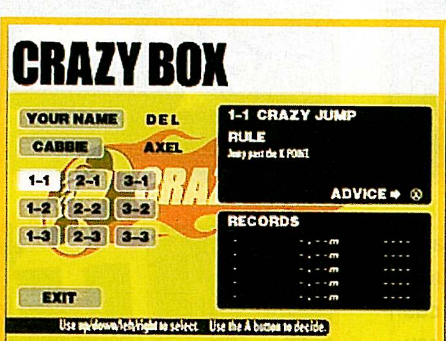
A lo largo del recorrido encontraréis numerosas oportunidades de realizar espectaculares vuelos. Lo que podría parecer una chulería completamente inútil, en la práctica puede ser una solución para evitar las zonas más conflictivas.



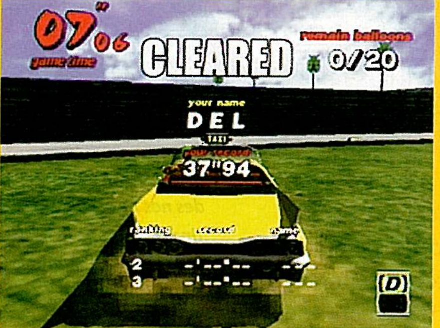




Retos Extra



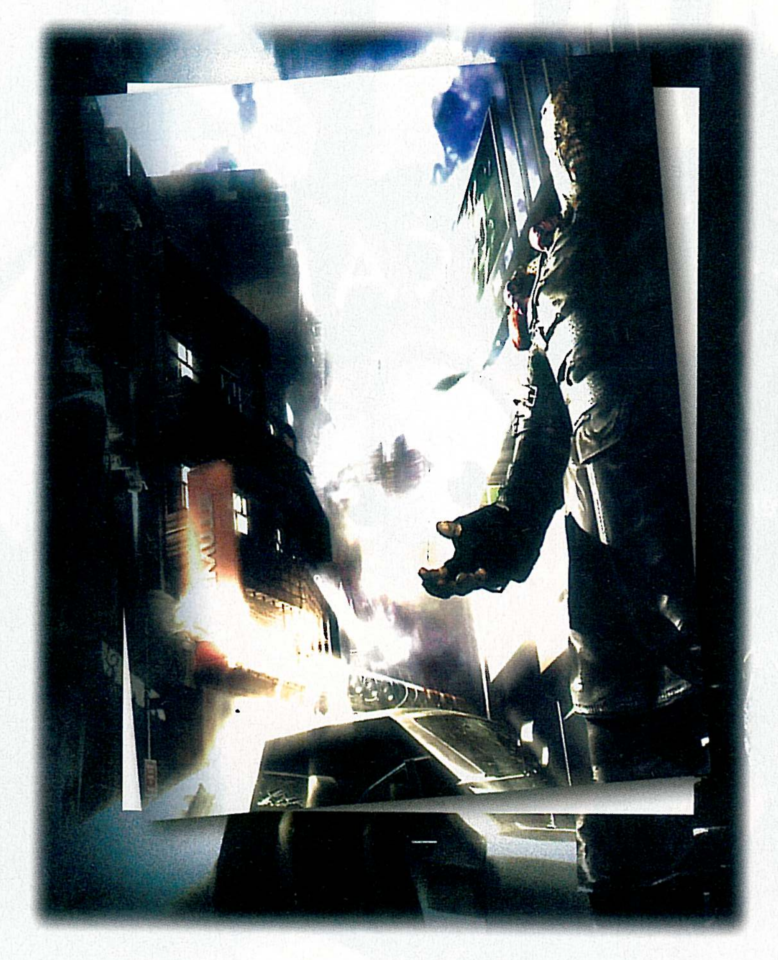




Uno de los modos exclusivos de Crazy Taxi para Dreamcast es este curioso e imaginativo *Crazy Box*. Se trata de una serie de retos que pnodrán a prueba vuestro dominio en la conducción. Aunque algunos parecen absolutamente imposibles de completar en el tiempo establecido (al menos, en esta versión *beta*), son una escuela excelente para que podamos hacernos una idea del tipo de cosas que tendremos que hacer en el modo *arcade* a cada paso. De momento, lo que hemos podido comprobar es que cualquier error nos obligará a repetir estas ingeniosas pruebas.

RESIDENT E[VIL]

NEMESIS



CAPCOM
Capcom
CD ROM
Japón



El enemigo más temible ya está en Raccoon City

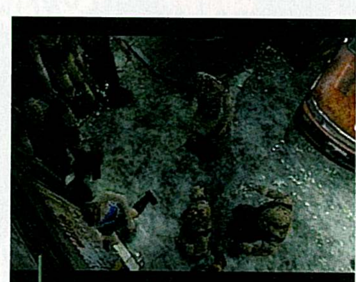
La columna vertebral de **RESIDENT EVIL 3** es este descendiente, no sabemos si directo, de Tyrant. Pero el terror que impone este fantástico ser no es culpa de su tamaño. Umbrella ha mejorado notablemente sus creaciones mutantes y Némesis es la bestia por antonomasia. No tiene que estar cerca para herir gravemente a Jill, pues porta un lanzacohetes que utiliza con suma habilidad. Además corre como alma que lleva el diablo y no ceja en su empeño jamás.

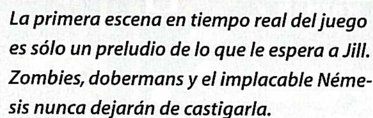
Mientras esperamos el desembarco de esta saga en las consolas de nueva generación, BIOHAZARD: CODE VERONICA para ***DREAMCAST*** y la sorpresa que CAPCOM nos tenga reservada para ***PLAYSTATION 2***, no tenemos ninguna excusa para embarcarnos en la que posiblemente será la última entrega de RESIDENT EVIL para ***PLAYSTATION***. Si habéis jugado con las dos primeras partes, os vais a encontrar familiarizados con el entorno y con una serie de novedades dignas de elogio. Los que nunca hayan probado RESIDENT EVIL no deben perderse la oportunidad de

Capcom nos tienta con una gran descarga de adrenalina





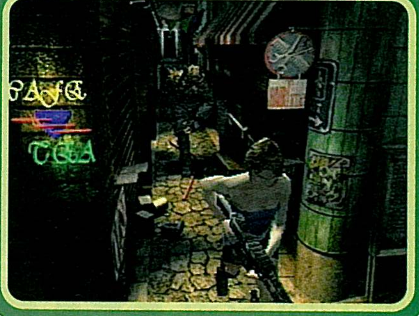






La primera escena en tiempo real del juego es sólo un preludio de lo que le espera a Jill. Zombies, dobermans y el implacable Némesis nunca dejarán de castigarla.



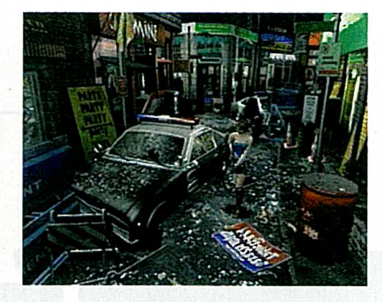


EVIL 3

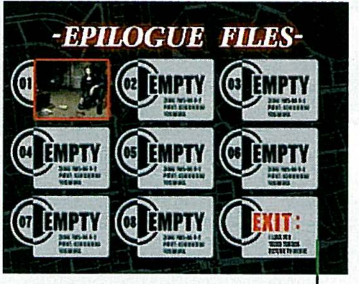


Ya es habitual en Resident Evil que personajes secundarios alcancen el protagonismo durante el juego. En esta ocasión, así sucede con Carlos, un mercenario pagado por Umbrella para liberar a los civiles en Raccoon City, al que tendremos que manejar en un momento determinado de la aventura para sobrevivir.

entrar en el particular y angustioso universo que ha creado CAPCOM. Como ya he dicho, **Resident Evil 3** se encuentra perfectamente integrado dentro del ambiente de los dos títulos anteriores. La banda sonora no parará de recordarnos este hecho a lo largo del juego. Por supuesto, el argumento enlaza con la historia y pronto empezaremos a atar cabos situando la acción en el marco general de Resident Evil. Pero un buen argumento no sirve si no nos lo presentan de una forma espectacular y, por suerte, nos encontramos ante el mejor Resident Evil. El detalle de los escenarios resulta increíble. Podríamos estar horas observándolos y siempre descubriríamos algo nuevo. También se han añadido algunas animaciones que dotan de un poco más de vida al entorno 2D, y un espectáculo visual con luces de neón, llamas y diferentes tonalidades que se verán reflejadas en el cuerpo de Jill, y dotando siempre al juego de una luminosidad fantasmal. A parte de las mejoras gráficas y sonoras, en lo que respecta a la jugabilidad, los creadores tam-







***Resident Evil 3** cuenta con un total de ocho finales diferentes. Si queremos acceder a cada uno de ellos tendremos que terminar el juego otras tantas veces.*

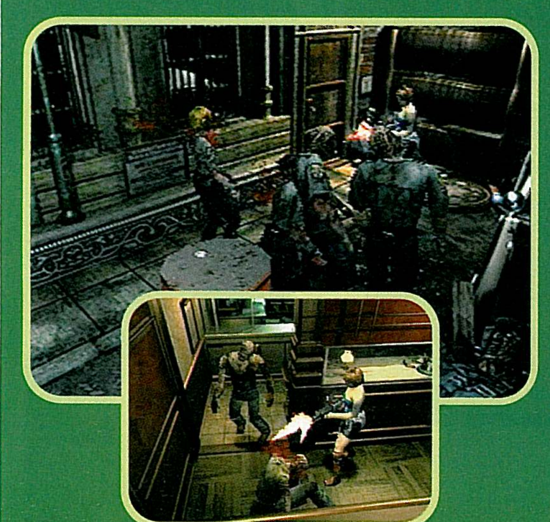


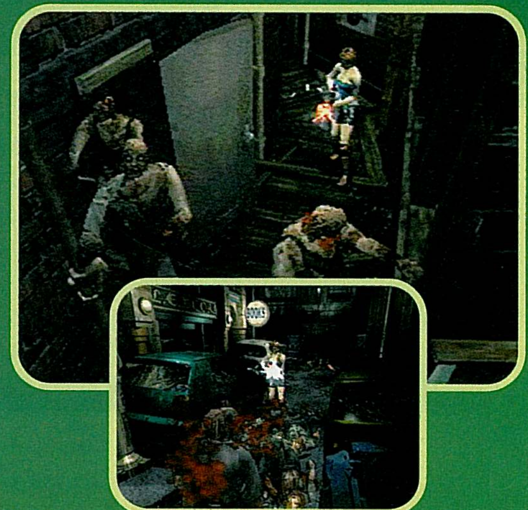




Más zombies que en «La Noche de los Muertos Vivientes»

Los muertos vivientes han sido el elemento más utilizado en la saga Resident Evil. En esta última entrega CAPCOM ha rizado el rizo incluyendo un variado catálogo de estos humanos recién salidos del sueño eterno. Policías que no tuvieron tiempo de quitarse el uniforme, peatones y demás habitantes de Raccoon City han vuelto del infierno para atormentarte en **Resident Evil 3**. Y no sólo destaca el detalle con el que han sido representados, porque en esta ocasión los *zombies* que puedes contemplar en pantalla se han multiplicado y están dispuestos a terminar con Jill y los mercenarios.



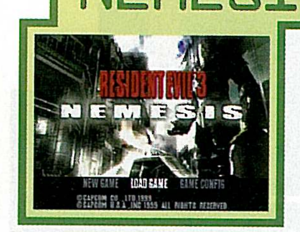


RESIDENT EVIL 3

NEMESIS









CAPCOM ha incorporado una serie de movimientos nuevos que permitirán a los protagonistas esquivar a sus atacantes antes de sufrir algún daño.

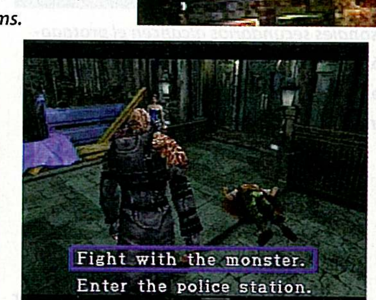




bién se han «puesto las pilas». Por ejemplo, la protagonista cuenta ahora con la habilidad de esquivar a sus atacantes antes de caer en sus garras. Pero sin duda, el aspecto más destacado ha sido la creación de un monstruo que nos mantendrá alerta y en tensión desde el principio hasta el final: Némesis. Con él, **RE 3** alcanza unos grados de agobio que jamás habíamos vivido en esta saga. Si escuchas un ruido extraño, no lo dudes, comienza a correr porque Némesis te estará pisando los talones. **R. DREAMER**

Durante el transcurso de la aventura deberemos utilizar el inventario con inteligencia para no quedarnos sin un hueco para nuevos items.









Continuando con la tradición, en ***Resident Evil 3*** *también se nos ofrece la posibilidad de elegir ente dos caminos diferentes a lo largo de todo el juego.*

Por un puñado de dólares





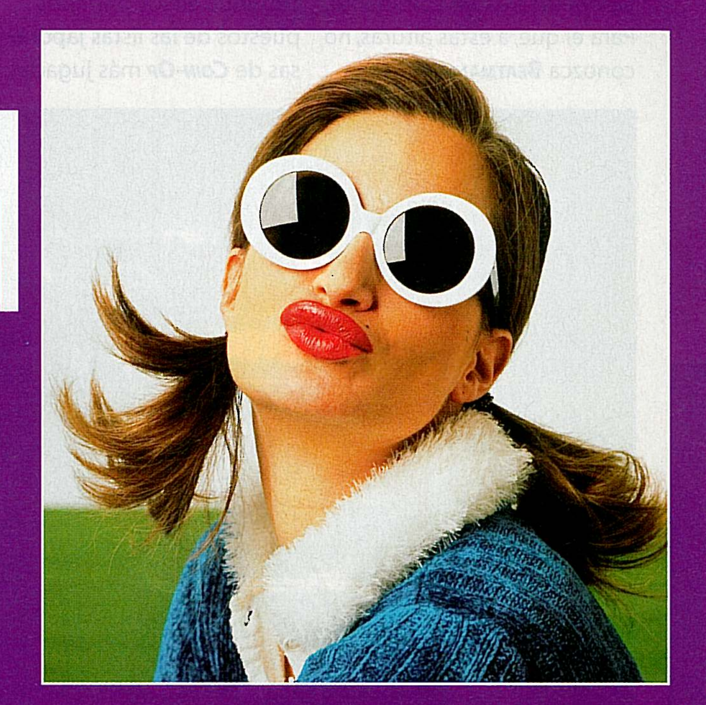
Resident Evil 3 incluye como recompensa un juego llamado Mercenaries. En él tendrás que recorrer una distancia en un tiempo determinado. Para subir tu rango puedes liquidar a los *zombies* (consiguiendo segundos extra) y también salvar a los civiles antes de que mueran en sus manos. Al final te pagarán una cantidad que dependerá de tu habilidad y podrás comprar munición y armas.



CAMPEONATO EUROPEO
DE VELOCIDAD SONIC
CON
Reebok DMX



Españolitos como tú me duran 1 minuto 26,4 segundos.



¿Estás preparado para enfrentarte al resto de Europa desde el salón de tu casa? ¿Eres lo bastante rápido como para convertirte en el Campeón de Europa de Sonic, y ganar una consola Dreamcast, diseñada especialmente para la ocasión? Presentamos el Campeonato Europeo de Velocidad Sonic. Bájate una pista especial Reebok desde la página principal de Sonic e intenta ser el primero en recoger todas las zapatillas. Envía tu récord y comprueba regularmente tu clasificación en la tabla. Visita Dreamarena o la página principal de Sonic Adventure para más información sobre las bases de este campeonato.

La promoción finaliza el 14 de enero del 2000. 1 minuto y 26 segundos = 1 internet beat.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



BEATMANIA EUROPEAN EDIT

KONAMI

Despierta el DJ que hay en ti



Al fin KONAMI se decide a traer este magnífico título (el cual consta ya de cuatro partes en su versión japonesa) al viejo continente. Para el que, a estas altúras, no conozca **Beatmania**, basta decir que es el primer *DJ Simulation Game* (una especie de Parappa the Rapper pero más serio y complejo) y que continúa en los primeros puestos de las listas japonesas de ***Coin-Op*** más jugadas.

La diferencia más representativa de este *European Edit* con respecto a las versiones japonesas de **Beatmania** radica en que los temas utilizados han sido seleccionados entre todos los mixes nipones para adaptarse a los gustos europeos y, lo más importante, en la inclusión de nuevas canciones creadas por importantes artistas europeos, como **Moloko** y su «Sing It Back» o **Skeewiff** con «Shake What Your Mama Gave Ya». La noticia más importante no es sólo que KONAMI al fin se haya decidido a traer a **Europa** el juego, sino que además piensa venderlo en un *pack* formado por **Beatmania European Edit** y el *DJ Station Pro*, un mando prácticamente idéntico al de la recreativa, con *jack* para auriculares y botones rectangulares que se iluminan. **DOC**







En esta pantalla podemos apreciar el gesto de dolor de un nipón al observar atónito el aspecto de nuestra maquetadora en tanga rojo pasión.





Los temas incluidos en este European Edit han sido sacados de las versiones japonesas de Beatmania, BM Append Disc, Append 3rd Mix y BM Gottamix. Esta pantalla es de «Why don't you love me?».

Los nuevos temas





Por ahora, Moloko y su «Sing It Back», «Shake What Your Mama Gave Ya" de Skeewiff y Moia & Mac con «Going Global» son los únicos nuevos temas añadidos a este BM europeo.

SEGA

Entre el amor y el odio hay un paso, y un mandoble, y una llave, y una patada, y un golpe de nunchakus...









De otra manera, una relación como la vuestra podría resultar demasiado empalagosa. 19 guerreros con más de 100 movimientos distintos cada uno. Escenarios hiperrealistas en 3D. Movimientos de 360°. Espectaculares efectos de luz y de sonido. ¿Qué más necesitas para creer en el amor?

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





SUPER NUEVO

SOUTH PARK RALLY

La carrera más chusca del siglo

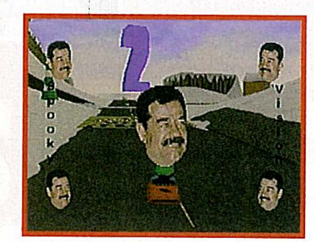
ACCLAIM
Tantalus Int.
CD ROM
EE.UU.

SOUTH PARK RALLY
ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. PRESENTS SOUTH PARK RALLY ™ & © 1999 COMEDY CENTRAL. ALL RIGHTS RESERVED. SOUTH PARK AND IT'S CHARACTERS ARE COPYRIGHTS AND TRADEMARKS OF COMEDY CENTRAL. DEVELOPED BY TANTALUS INTERACTIVE. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION, INC. ™,® & © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED PSPRX027

El delirante universo animado de **SOUTH PARK** sigue siendo un filón inagotable de ideas para ACCLAIM, que no contentos con el lanzamiento de CHEF´S LUV SHACK, ultiman ahora un nuevo título basado en la serie de **Trey Parker** y **Matt Stone**. **SOUTH PARK RALLY** es un *arcade* de conducción en la tradición de MARIO KART, en el que se vuelve a hacer gala del humor escatológico y la «mala leche» del show de TV. Además del quinteto protagonista (Kenny, Kyle, Stan, Cartman y Chef), en **SOUTH PARK RALLY** es posible controlar un extenso número de secundarios de la serie, como Jesús, Paco El Flaco, Terrance & Philip, Damien (y su padre el Diablo), Ike, Wendy o el profesor Garrison y su inseparable Sr. Sombrero. Con una mecánica de juego tan anárquica como la serie en que se basa, esta entrega para ***PLAYSTATION*** se adelanta unos meses respecto a la de ***N64***, que gozará de mejores gráficos y el mismo desarrollo, en el que se dan cita todo tipo de modos de juego, desde el típico *arcade* de carreras hasta juegos por equipos o el enfrentamiento directo entre dos jugadores. Aunque sea una beta, la versión ***PSX*** apunta ya mejores gráficos que los de la infame y reciente adaptación del *shoot´em-up* de ***N64***, y ciertamente es bastante más divertido. Habrá que ver la versión final.

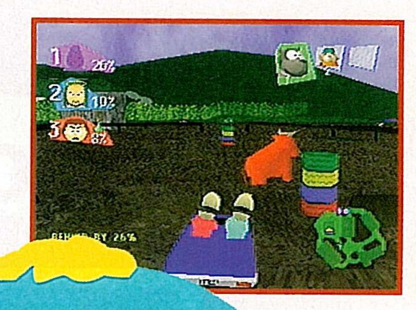
NEMESIS

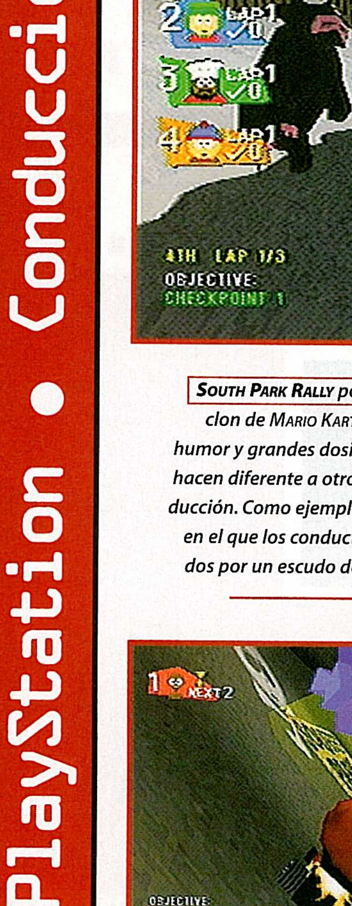






Aún más curiosos que los protagonistas son los vehículos en los que viajan. Desde sillas de ruedas hasta coches familiares.

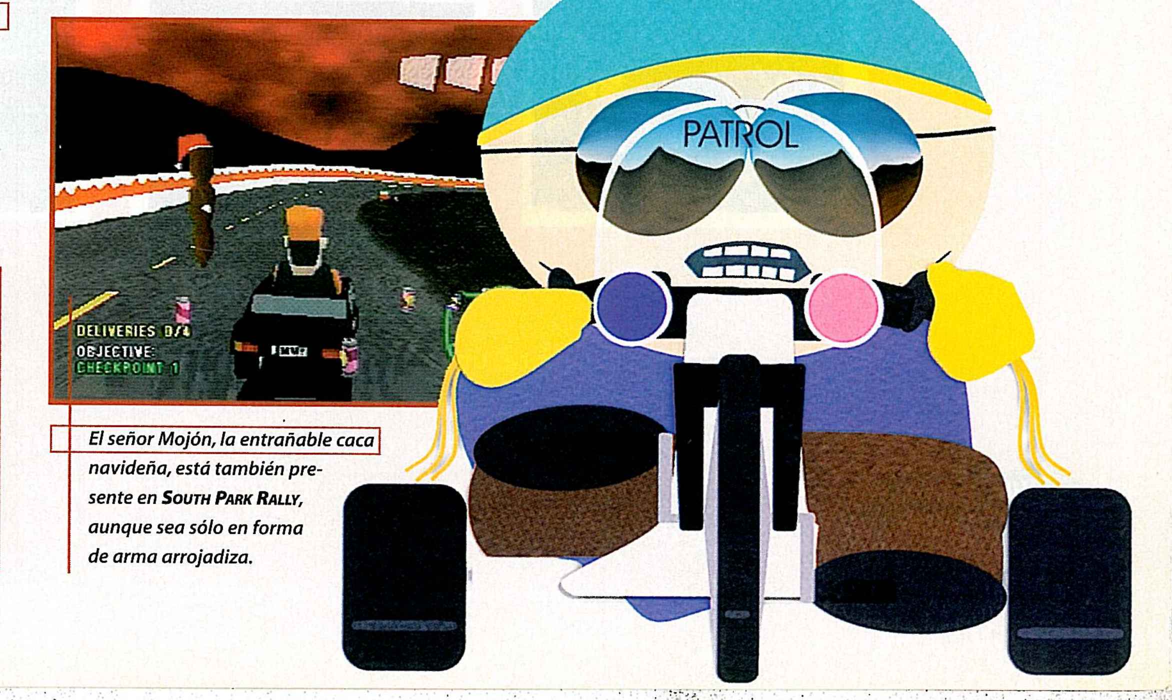






***SOUTH PARK RALLY* podría parecer otro clon de MARIO KART, pero su maligno humor y grandes dosis de mala leche le hacen diferente a otros arcades de conducción. Como ejemplo, el modo versus, en el que los conductores van protegidos por un escudo de culos voladores.**



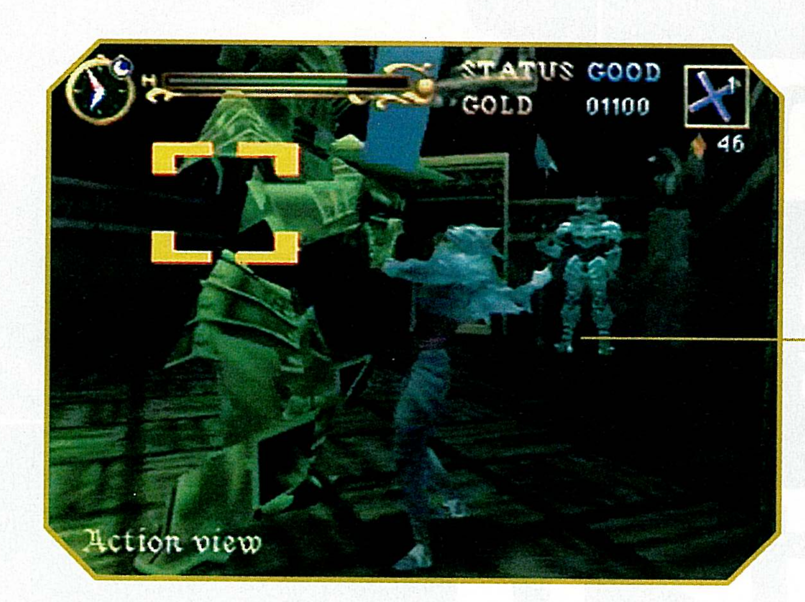


El señor Mojón, la entrañable caca navideña, está también presente en SOUTH PARK RALLY, aunque sea sólo en forma de arma arrojadiza.

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

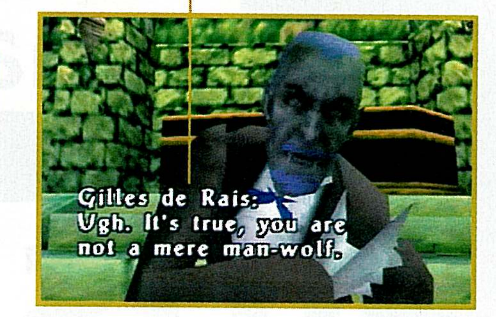
El legado de Drácula es indestructible

KONAMI
KCE Kobe
128 MEGAS
Japón



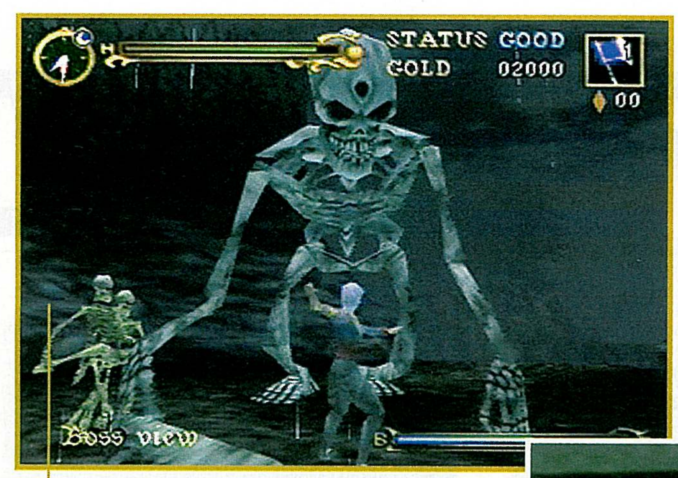
Cornell no necesita luna llena para convertirse en hombre-lobo. Puede hacerlo en todo momento, siempre que tenga joyas rojas.

KCE KOBE sigue homenajeando las películas de miedo. ¿No os parece que Gilles de Rais se parece mucho a **Vincent Price**?



Desde el mismo momento del lanzamiento de CASTLEVANIA en ***N64***, en Enero del 99, comenzaron a crecer los rumores sobre una nueva versión, una edición especial que añadiera todos los detalles que KONAMI no pudo incorporar por falta de tiempo en el juego original, como los personajes de Cornell y Kola o la posibilidad de utilizar el *Expansion Pak*. Ese rumor es al fin una realidad, y se llama **CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS.** Antes de entrar en más detalles, es necesario aclarar que no hablamos de un juego nuevo, sino de una entrega mejorada del CASTLEVANIA de ***N64***, aunque incorpora sustanciales mejoras y nuevos escenarios, así como los personajes y la opción de gráficos *Hi-Res* que quedaron fuera en su momento. La historia de **LOD** arranca ocho años antes de los acontecimientos del CASTLEVANIA original. Todo el protagonismo del cartucho recae en Cornell, un luchador dotado de la facultad de convertirse en hombre-lobo. Su objetivo, rescatar a su hermana de las garras de Drácula, recién resucitado por la bruja Actrise y Gilles de Rais (un personaje real que vivió entre 1404 y 1440, combatió al lado de **Juana de Arco** y fue quemado en la hoguera por asesinar a más de 140 niños). Su historia impresionó lo bastante a la gente de KCE KOBE como para convertirlo en el principal villano de esta entrega, que conjuga escenarios conocidos, como la mansión, el laberinto de setos o el bosque,



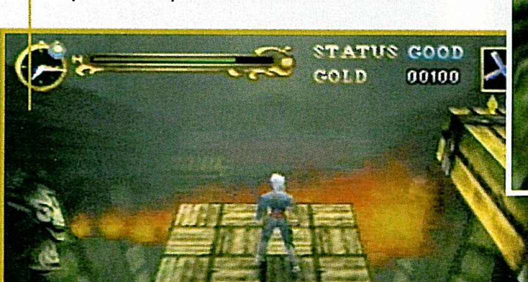






L. Of Darkness incorpora todos los elementos que no pudo tener el primer Castlevania

El esqueleto gigante de la fase del bosque es uno de los jefazos finales del CASTLEVANIA *original que repite en este particular remake/secuela.*





Henry, el niño que Cornell escoltó en el laberinto de setos, se convertirá ocho años después en un personaje seleccionable.



Legacy Of Darkness combina escenarios nuevos, como el barco fantasmas, con lugares ya conocidos, como el laberinto de setos.







con otros nuevos, como un barco fantasma o los tejados del castillo. Además de Cornell, cuya aventura está compuesta por 14 fases, más adelante es posible acceder a otro nuevo personaje, Henry, un caballero armado con una pistola y un sable, cuyas andanzas se sitúan ocho años adelante, en la línea temporal del CASTLEVANIA original. Y cómo no, también podrás controlar a Reinhardt y Carrie, los héroes de la primera entrega. La posibilidad de utilizar el *Expansion Pak* y lograr con ello gráficos en alta resolución, es la otra gran novedad de este cartucho, en el que se alternan los viejos escenarios con otros nuevos (los más) y nuevos jefazos finales (la serpiente marina o la arpía) con viejos conocidos como el esqueleto gigante. En un par de meses, cuando **Legacy Of Darkness** llegue a las tiendas, ahondaremos más en los incontables detalles de este juego.

NEMESIS

Carrie y Reinhardt



Tras completar las aventuras de cornell y Henry, **CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS** nos permitirá jugar con los protagonistas de la entrega original, carrie y Reinhardt, aunque ni la mecánica ni la línea argumental de ambos varía mucho.

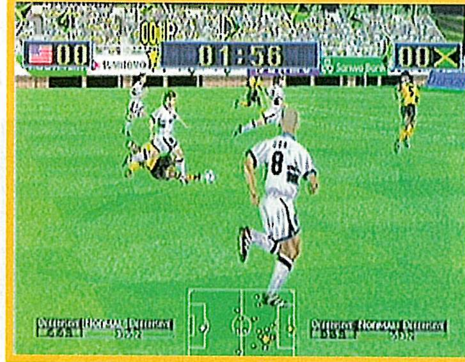




VIRTUA STRIK

El fútbol se vuelve a acercar a Dreamcast con un programa en el que se reproduce la popular recreativa de Sega. La magnífica calidad gráfica se pone al servicio de aquellos a los que les gusta el fútbol sin demasiadas complicaciones añadidas.

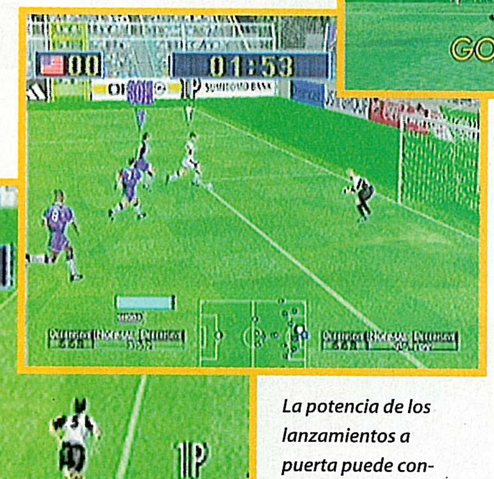


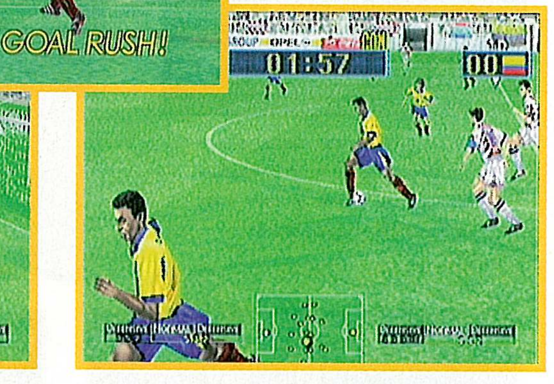


La mayoría de los simuladores de fútbol para consola incorporan multitud de posibilidades, tanto en las opciones incluidas como en el sistema de control de los jugadores. Ante esta tendencia existe un número muy limitado de programas que optan por la simplificación en busca de incrementar la jugabilidad. En esta línea pueden destacarse una serie de títulos basados en recreativas, como la saga Side Kicks (con la que ***Neo Geo*** consiguió un gran éxito) o Super Football Champ (***PlayStation***). **Virtua Striker 2** es un claro ejemplo de está última tendencia, y de esta manera se convierte la veterana recreativa con el mismo título. Con ello SEGA es la compañía más fuerte dentro del género futbolístico para ***Dreamcast***. Así, de los tres programas que giran en torno al fútbol, dos de ellos (el que nos ocupa y World Wide Soccer 2000) han sido creados por la compañía japonesa. La conversión lograda no defraudará a los aficionados a la recreativa, ya que la reproducción es perfecta, especialmente en el modo *arcade*. En el citado modo de juego no existen opciones a modificar y, al igual que ocurre en la máquina,





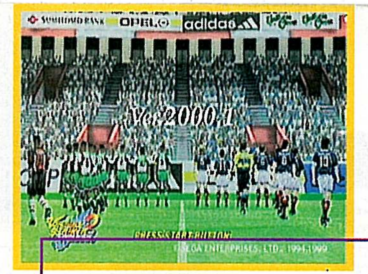




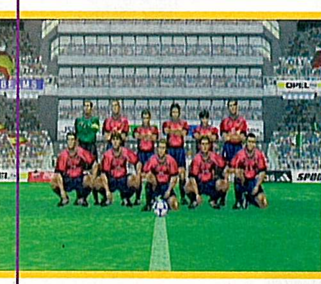
La potencia de los lanzamientos a puerta puede controlarse mediante la barra de energía que aparece justo en la parte inferior de la pantalla.

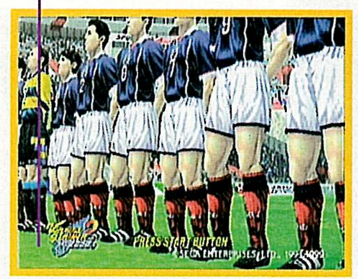


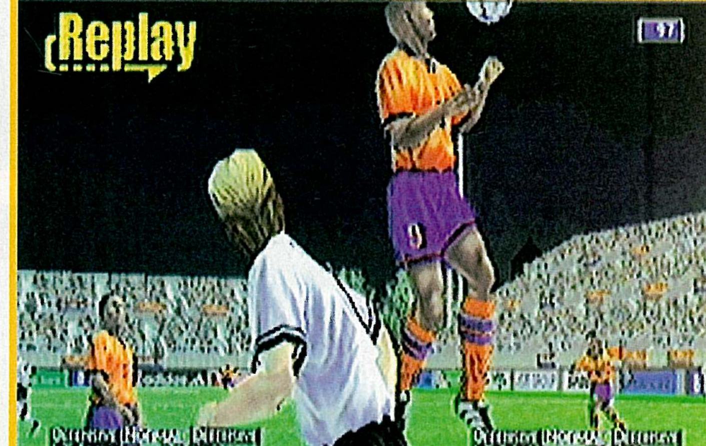
...ER 2



INTRO *La intro muestra imágenes del propio juego. Es similar a las secuencias que aparecen en la recreativa cuando no hay nadie jugando.*



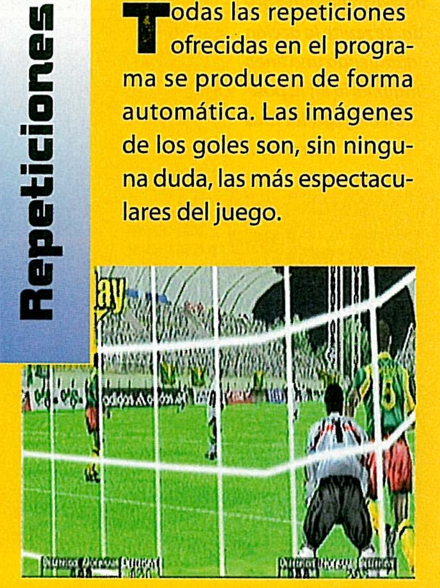


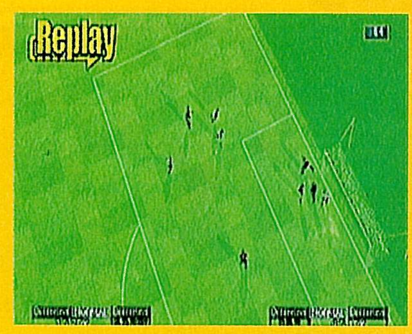


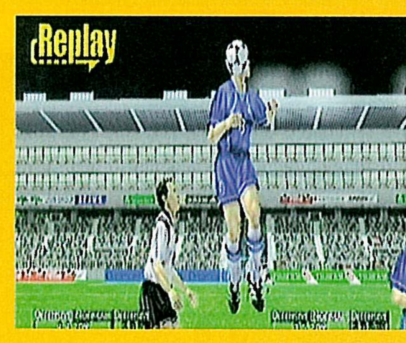


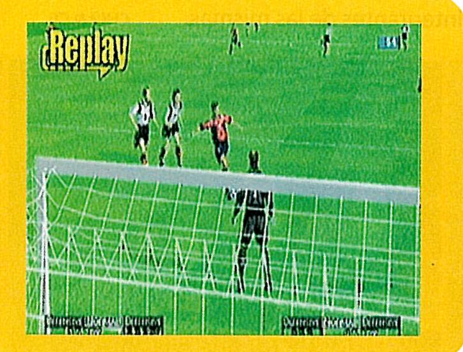
Repeticiones

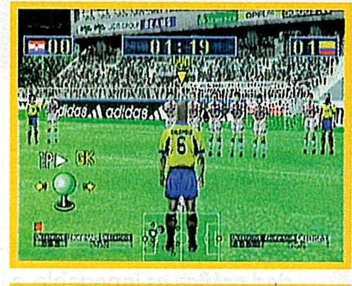
Todas las repeticiones ofrecidas en el programa se producen de forma automática. Las imágenes de los goles son, sin ninguna duda, las más espectaculares del juego.







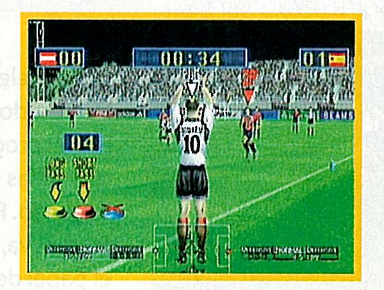


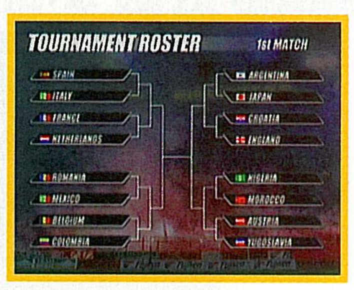


SENCILLO CONTROL *El control de los jugadores es similar al empleado en la recreativa. Todas las jugadas se realizan sólo con tres botones, lo que hace que todo sea muy sencillo. En las jugadas a balón parado, aparece en pantalla un esquema que indica la utilidad que tiene cada uno de los botones.*



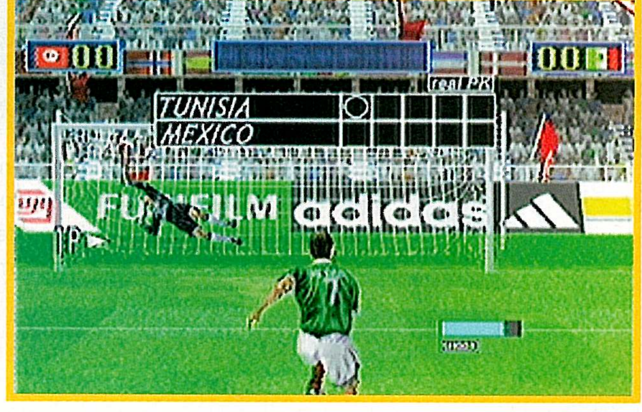








PENALTIS *Las tandas de penaltis son incluidas como modo de juego independiente. En las mismas se emplea una perspectiva real desde la parte posterior del jugador que ejecuta la pena máxima.*



sólo puedes continuar jugando cuando se consigue la victoria (aunque en esta ocasión nos ahorramos tener que echar más monedas). El sistema de control es idéntico al de la recreativa, ya que únicamente se basa en tres botones. Este modo se completa con una serie de posibilidades adicionales que acercan el programa al concepto más habitual de simulador. En este sentido se incluyen diferentes competiciones, así como la posibilidad de variar aspectos como el estadio en el que se disputan los partidos o la rigurosidad con la que pitan los árbitros. De todas formas, la sencillez en el control hace que el programa mantenga







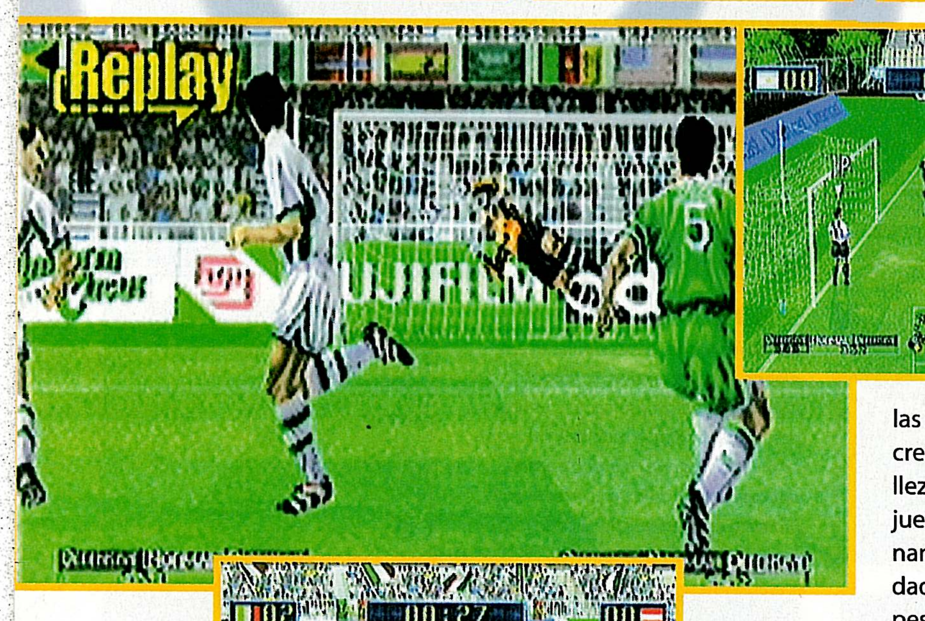




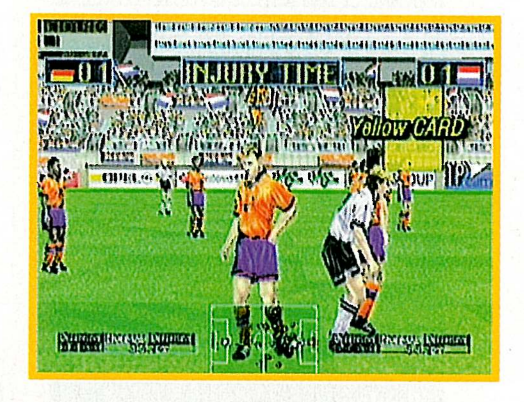


FUERA DE JUEGO

Entre los detalles dignos de mención hay que señalar el sistema empleado para aclarar las situaciones de fuera de juego. Para que no exista ninguna duda, se repite la acción añadiendo una línea imaginaria en la posición del jugador más retrasado.



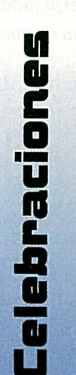






las características de la recreativa, en la que la sencillez en el desarrollo del juego es la nota predominante. Por otra parte, la calidad gráfica es innegable, a pesar de que ni siquiera es posible elegir la cámara con la que se siguen los partidos. A pesar de la mencionada sencillez, el programa esta lleno de detalles como las tandas de penaltis o el sistema de fueras de juego. Fiel a los modos y maneras de la recreativa, las selecciones nacionales hacen el papel de protagonistas indiscutibles, sin que se haga referencia en ningún momento a los integrantes de las mismas. **CHIP & CE**













La variedad de celebraciones constituye uno de los momentos más espectaculares del programa creado por SEGA. En la misma línea de las secuencias incluidas en las últimas versiones de FIFA, entre las manifestaciones de alegría puede verse desde una especie de melé, hasta a los jugadores refrescándose en la banda con una botella de agua.

DONKEY KONG LLEGA A TU NINTENDO 64. ¿ESTÁS PREPARADO?

DISPONIBLE A PARTIR DEL 20 DE DICIEMBRE.



Donkey kong ha vuelto. Prepárate para la aventura tridimensional más increíble del año disponible para Nintendo 64. Un juego tan espectacular que sólo funciona con el Expansión Pak (incluido en el juego).







www.nintendo.es

MDK 2

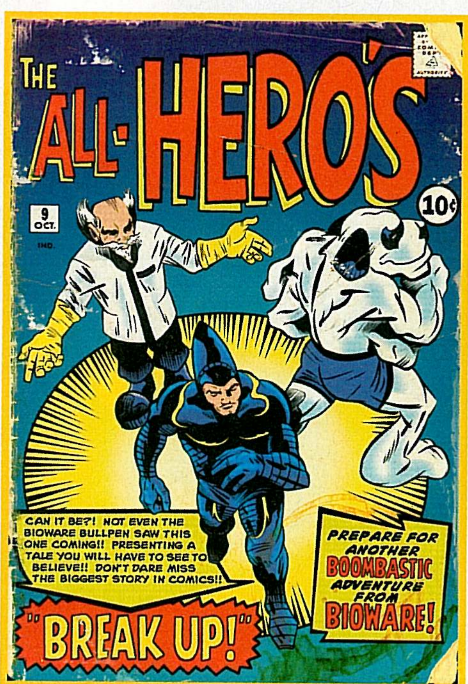
La exquisita locura de SHINY ENTERTAINMENT tiene por fin una secuela a la altura de lo requerido, inaugurando de paso un género que no parece prodigarse en exceso en la recién estrenada DREAMCAST.







Aunque se pueda esperar lo contrario, no ha sido la compañía de **Dave Perry** la encargada de llevar a buen puerto este ambicioso proyecto, sino una canadiense llamada BIO WARE que, todo hay que decirlo, ha salvado el encargo con una nota cercana al sobresaliente, pese a quedar aún bastante para la finalización del juego. Para los incondicionales de MDK, hay que decir que **MDK 2** va a ser más de lo mismo, pero infinitamente mejor hecho. De hecho, se ha optado por no cometer los mismos errores de la primera parte, como la escasa longitud del juego o la poca diversidad de enemigos. Sí se mantine, en cambio, el insuperable sentido del humor propio de las creaciones de SHINY, que en **MDK 2** alcanzan un mayor esplendor merced a las excelentes secuencias (creadas en tiempo real) que relatarán el devenir de los protagonistas a lo largo de la aventura. Y decimos protagonistas, en plural, porque en **MDK 2** no será uno, sino tres, los personajes a controlar. A Kurt y su *Snipper* hay que sumarle ahora al Doctor Fluke Hawkins, que en MDK aparecía únicamente como apoyo argumental. El tercer persona-





Las cargas se verán amenizadas con preciosas portadas de comics.





ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● SHOOT'EM-UP 3D
- COMPAÑIA ● VIRGIN
- PROGRAMADOR ● BIO WARE
- PAIS ● CANADA







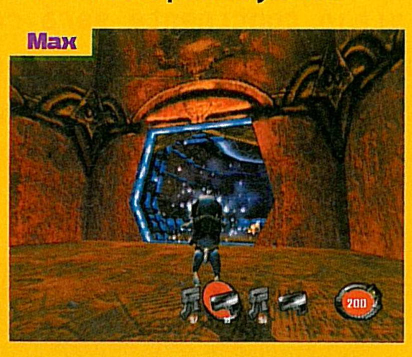
Especialmente orgullosos están los programadores con los efectos que se logran gracias al sistema de partículas que ellos mismos han creado.



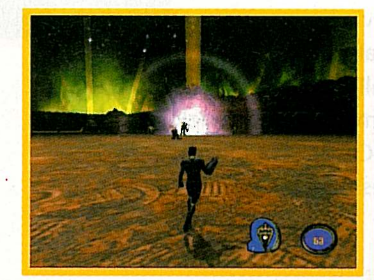
***LAS TEXTURAS DEL JUEGO** son todo un alarde de imaginación, propias de gente retorcida como el mismísimo **H. R. Giger**. Algunas localizaciones del juego son realmente asombrosas.*

Personajes

Kurt, Max y Doc. Del primero poco hay que contar que no se sepa ya. Max, en cambio, es un perro con muy malas pulgas y con cuatro brazos, capaz de utilizar de forma simultánea un gran arsenal de armas. Con el puro en la boca, nos recuerda al malogrado John Belushi en la genial 1941. Doc, por último, es el manitas del grupo, el único con el don de sacar de la nada un artilugio capaz de salvar al mundo, como lo haría el mismísimo Mc Giver. Tres curiosos personajes... sí.











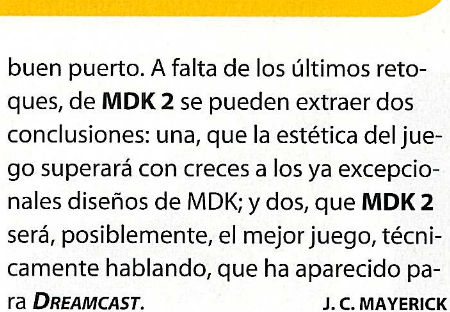






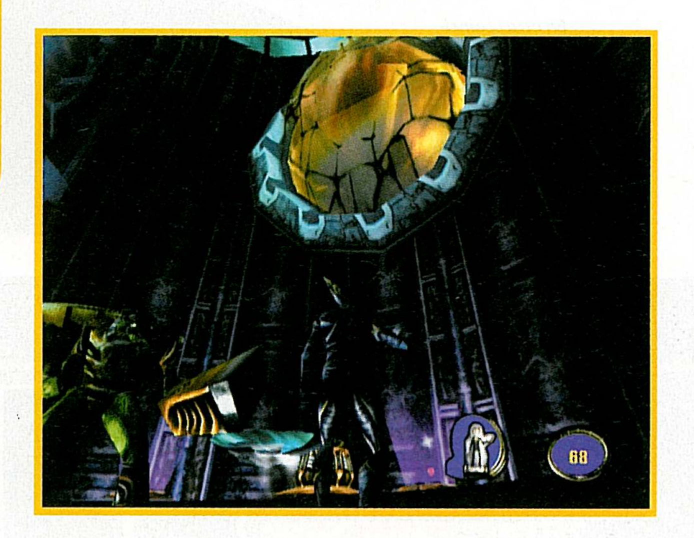
***EL SNIPER,** tan sorprendente como en el primer MDK, vuelve a ocupar un papel protagonista en **MDK 2**. Además del mayor detalle que ahora ofrece, la gente de BIO WARE le ha dotado de una utilísima característica que en MDK no existía: la posibilidad de mover a Kurt mientras lo utiliza. Para guiarnos, en la parte superior derecha aparece una ventana con la situación actual.*

je es un viejo conocido, Max el perro, que en MDK era uno de los más acérrimos enemigos de Kurt. En principio, cada uno de los personajes deberá afrontar en solitario nueve niveles del juego, aunque en el nivel final, el número 28, quedará en manos del jugador decidir qué personaje tendrá la misión de llevar la aventura a



buen puerto. A falta de los últimos retoques, de **MDK 2** se pueden extraer dos conclusiones: una, que la estética del juego superará con creces a los ya excepcionales diseños de MDK; y dos, que **MDK 2** será, posiblemente, el mejor juego, técnicamente hablando, que ha aparecido para ***Dreamcast***.

J. C. MAYERICK



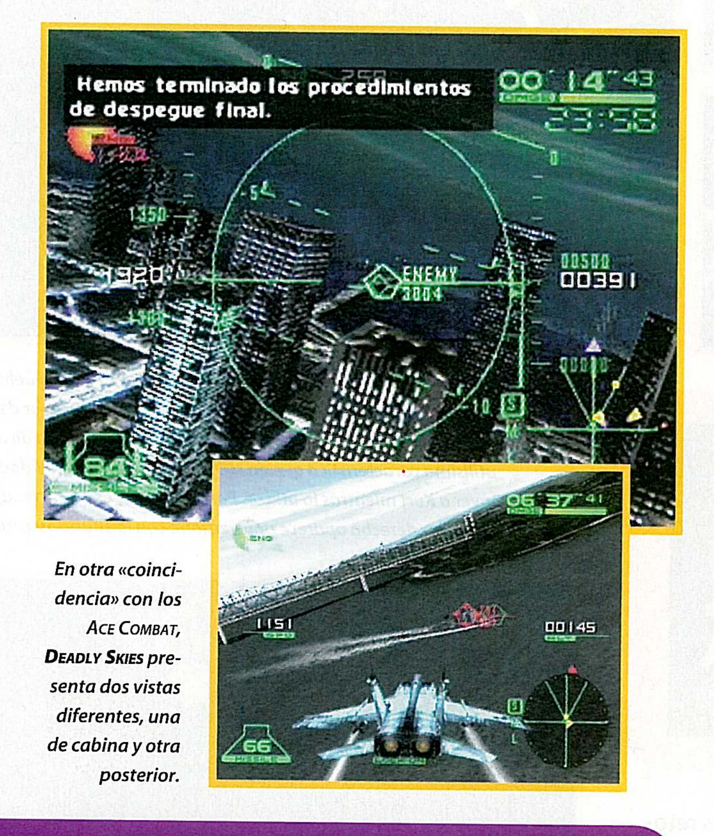
DEADLY SKIE

El mes pasado ya os mostramos las excelencias de la versión japonesa de AIRFORCE DELTA, un simulador de vuelo para **DREAMCAST** con fuertes reminiscencias a la saga ACE COMBAT (por no decir que se lo han fusilado de manera salvaje). Ahora tenemos la oportunidad de ofreceros las primeras imágenes de la versión *PAL* del juego, que pasará a llamarse **DEADLY SKIES** en el mercado occidental. El cambio de nombre, unido a un evidente aumento del nivel de dificultad (el japonés original era demasiado fácil) son las únicas diferencias que hemos podido observar hasta el momento entre ambas versiones. Una más que buena noticia es la traducción al castellano de todos los textos del juego, que aunque no tienen un gran peso en la acción, sí sientan un buen precedente frente a otros futuros lanzamientos de KONAMI para **DREAMCAST**. Por si todavía no conocéis nada del juego, os diremos que **DEADLY SKIES** está compuesto por 20 fases de la más pura escuela ACE COMBAT donde podrás pilotar más de 30 modelos de cazas de combate diferentes, desde el *MiG-29* hasta el *F-16*, sin olvidar clásicos como el bombardero invisible *F-117* o el *A-10 Thunderbolt*. Gracias al potente *hardware* de **DREAMCAST**, la división de KCE con sede en **Yokohama** ha podido situar los aviones en escenarios fotorrealistas, con una grado de detalle sólo visto hasta ahora en los mejores simuladores de vuelo para **PC**. Como los ACE COMBAT, la principal baza de **DEADLY SKIES** es su jugabilidad y mecánica



FEBRERO será el mes elegido por KONAMI para poner a la venta en europa el esperado AIRFORCE DELTA de DC, que en el viejo continente será rebautizado como DEADLY SKIES. ¿comenzará a tambalearse el reinado de ACE COMBAT?





En otra «coincidencia» con los ACE COMBAT, **DEADLY SKIES** presenta dos vistas diferentes, una de cabina y otra posterior.



...y en castellano

Una de las alegrías que nos deparará DEADLY SKIES en su lanzamiento europeo es la traducción al castellano de todos los textos en pantalla. Esperemos que la idea se extienda a los próximos lanzamiento de KONAMI para *DREAMCAST* como CASTLEVANIA RESURRECTION.



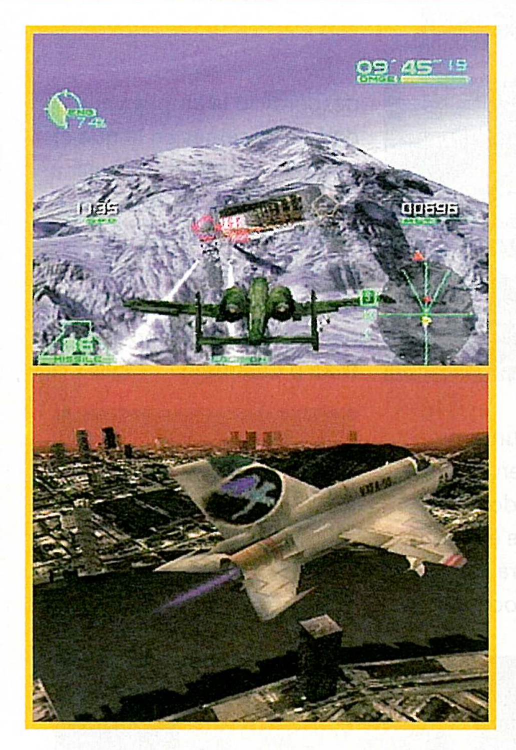






ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • SIMULADOR DE VUELO
- COMPAÑIA • KONAMI
- PROGRAMADOR • KCE YOKOHAMA
- PAIS • JAPON





+ 30 aviones a elegir

Como en Ace Combat, el dinero recaudado al superar cada misión tiene como finalidad adquirir nuevos y mas potentes modelos de cazas, imprescindibles para superar las últimas fases del juego, en los que la dificultad y el número de enemigos aumentan peligrosamente.

Entre los más de 30 aviones que se puede llegar a controlar en el juego están algunos tan conocidos como el *F-14D TomCat, MiG-31, F/A-18e Super Hornet, EF-2000 Typhon, MiG-29 Fulcrum, MiG-31 FoxHound*, los siempre populares *A-10 Thunderbolt* y *F-117* o los clásicos *Harrier*.

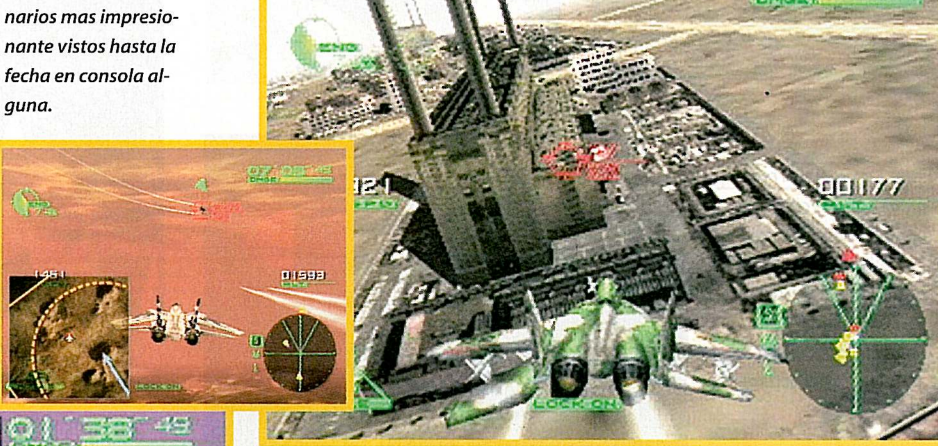




arcade, con fases que van desde la simple aniquilación de otros cazas hasta la defensa de una ciudad ante una lluvia de misiles de crucero. Dado que el único simulador de vuelo disponible por el momento en ***Dreamcast*** es el Aerowings de CRI (y consiste en ejecutar acrobacias aéreas), **Deadly Skies** tiene todo el camino libre para romper en ventas, al menos hasta que NAMCO se ponga manos a la obra e intente asentar de nuevo su reinado en el mundo de la simulación de vuelo para consola. Lo tendrá muy difícil para superar este juego.

NEMESIS

Deadly Skies muestra algunos de los escenarios mas impresionante vistos hasta la fecha en consola alguna.



En Deadly Skies podrás destruir a golpe de misil todo tipo de objetivos terrestres, incluido el polígono industrial donde The Scope se pluriemplea el fin de semana.





Cada misión presenta una serie de objetivos de obligada destrucción, aunque es posible embolsarse unos cuantos dólares extras pulverizando otras fruslerías militares, como cazas, tanques fragatas o portaaviones de distinto pelaje.



SUPER NUEVO

KNOCKOUT KINGS'2000

ELECT. ARTS

Elect. Arts

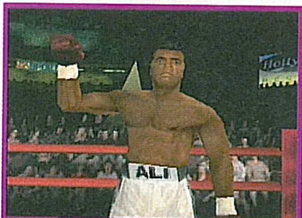
CD ROM

EE.UU.

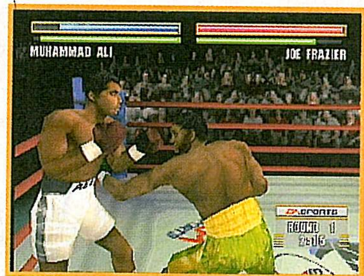
Leyendas del ring

Tras el éxito logrado el año pasado, ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con la segunda entrega de **KNOCKOUT KINGS**. El programa amplia hasta cerca de 50 la nómina de ilustres púgiles de todos los tiempos (entre las incorporaciones puede destacarse la de **Joe Frazier**). Esta circunstancia hace que el programa se convierta en un desfile de figuras del mundo del *ring* que pondrá los pelos de punta a los aficionados a la historia de este deporte. En el apartado técnico los movimientos han sido obtenidos mediante el sistema de *motion capture*. Para conseguir la máxima dosis de realismo se ha vuelto a contar con la participación de estrellas como **Oscar de la Hoya** o **Sugar Ray Leonard**. El resultado es un simulador de corte cLásico en el que, aunque existe un modo *arcade*, la técnica se convierte en requisito indispensable para llegar a grandes metas. Tampoco tiene desperdicio la amplia variedad de opciones en la que el modo carrera permite crear a un boxeador y potenciar sus características a base de entrenamiento. La pena es que entre tanta estrella, no haya españoles como **Poli Díaz** o **Castillejo**. **CHIP & CE**

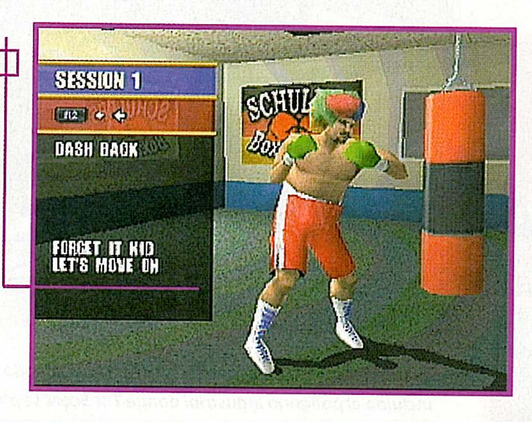








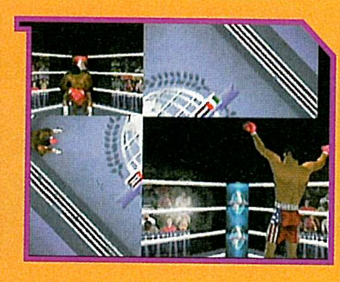




Entre las opciones recogidas pueden citarse el modo historia o la posibilidad de crear un púgil. Para mejorar sus características se han incluido entrenamientos activos.

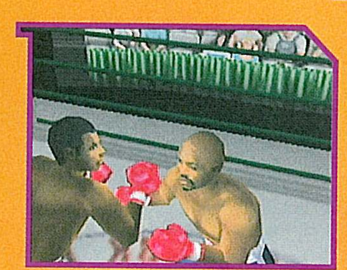
*Entre los púgiles incluidos en el programa puede citarse a **Muhammad Ali, Evander Holyfield, Oscar De la Hoya, Joe Frazier** o **Ray Leonard**.*

Versión Nintendo 64









*ELECTRONIC ARTS ha decidido versionar este programa para **NINTENDO 64**, dando así una oportunidad al boxeo en esta consola. Esta versión mantiene las mismas líneas incluyendo a importantes púgiles de la historia del boxeo. Las diferencias se dejan notar en la eliminación de algunas opciones (como los combates históricos) y en la ejecución de los combates, en los que hay un mayor predominio de la concepción arcade.*

SLAVE ZERO



Después de MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE y UEFA STRIKER, INFOGRAMES nos ofrece SLAVE ZERO, un shoot'em-up «casi subjetivo» ambientado en un futuro inmerso en la cultura japonesa. Un juego repleto de gigantescos robots o «mechas» al más puro estilo MACROSS (o para los más veteranos, con el espíritu del siempre inolvidable MAZINGER Z).



Los usuarios de ***PC*** que hayan jugado en alguna ocasión a SHOGO, encontrarán varios parecidos con el título de INFOGRAMES que nos ocupa, debido principalmente al estilo gráfico empleado por INFOGRAMES (un futuro gris repleto de carteles y señales en lengua nipona) y a la mecánica de juego, ya que en ambos controlaremos un gigantesco robot por grandes mapeados dignos de los mejores *shoot'em-up* subjetivos. Al igual que en títulos como QUAKE, nuestro cometido será eliminar a todo bicho viviente que se nos cruce en el camino, aunque en **SLAVE ZERO** la perspectiva utilizada no ha sido la subjetiva, ya que se parece más a la usada por ACCLAIM en su genial SHADOWMAN. El apartado gráfico de **SLAVE ZERO**, a pesar de tratarse de una versión *beta* bastante incompleta, resultaba espectacular, sobre todo en lo que respecta a los efectos de luz producidos por las multiples explosiones que tienen lugar en el juego. A falta aún de un buen *shoot'em-up* subjetivo como QUAKE ARENA o HALF-LIFE, el título de INFOGRAMES, el cual se acerca terriblemente a este tipo de juegos, es una magnífica opción, sobre todo a la hora de jugar en el modo *multiplayer*, el cual nos permitirá jugar contra uno, dos o tres jugadores simultáneamente y con diferentes robots.



DOC



MultiPlayer

El modo *Multiplayer* es de los más divertidos del juego. Podremos medir nuestras fuerzas a dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneamente.

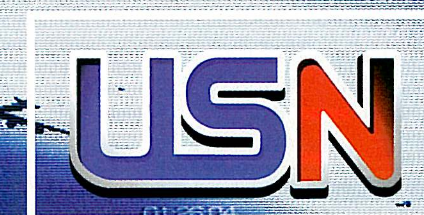




*Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el modo multiplayer es el más divertido de todos. En **SLAVE ZERO** podremos jugar a dos, tres y hasta cuatro jugadores.*

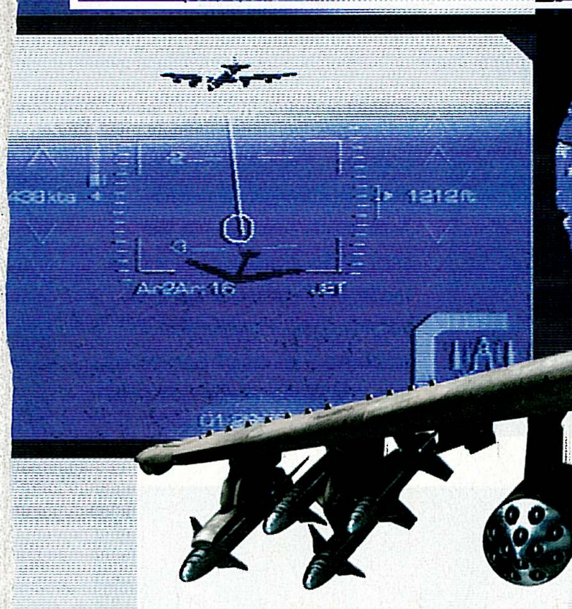
ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● SHOOT'EM-UP
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● INFOGRAMES
- PAIS ● FRANCIA



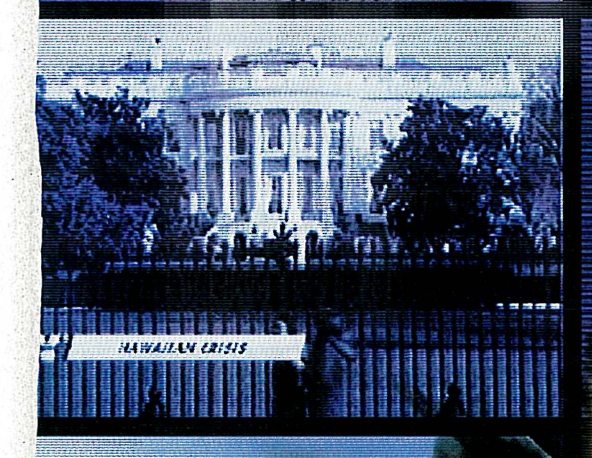


ÚLTIMA HORA

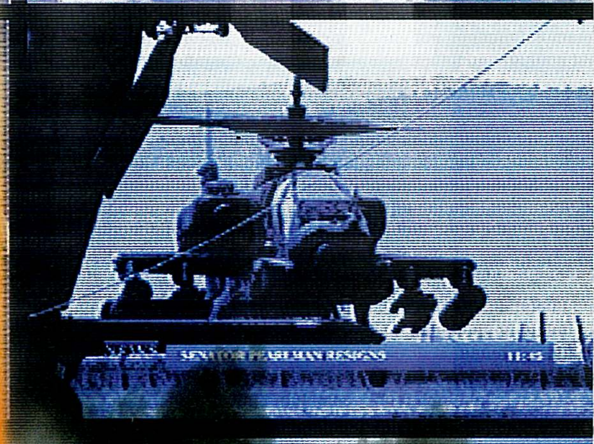












UNA RESPUESTA:

EL PENTÁGONO REACCIONA
A LA CRISIS DE HAWAII MOVILIZANDO
UNA FUERZA ESPECIAL DE ÉLITE
AL MANDO DEL EAGLE ONE.

JUEGO 100% ARCADE. NO ES UN SIMULADOR.

Distribuido por:









ARMORINES

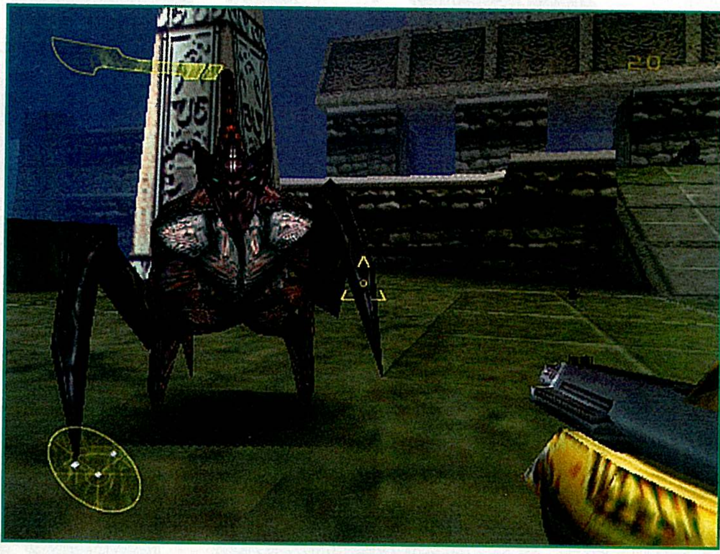
... hasta en la Sopa



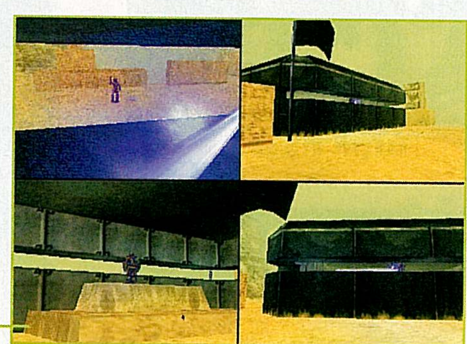
Armorines, título que pudimos ver en las propias oficinas de Acclaim Studios en Londres en el pasado ECTS, es un shoot´em-up al estilo Turok pero con un argumento que parece sacado de la película Starship Troopers. Aquí, en vez de lagartos, mutantes o extraterrestres, los enemigos son unos impresionantes y variadísimos insectos que intentarán invadir la Tierra a toda costa. Para impedirlo estamos nosotros, las fuerzas especiales Armorines, un grupo de élite con el armamento más espectacular y demoledor dispuesto para usarlo en sus veinte mastodónticas misiones. Sólos o con tres compañeros más en labores de cooperación, tendremos que sudar tinta para poder frenar a unos insectos inteligentes que llegan en arrasadoras oleadas, pueden llegar a medir varios pisos de altura y cuentan con un armamento realmente mortífero. Si ésta dura labor se nos antoja imposible, también podremos divertirnos como locos en un enfrentamiento «todos contra todos» entre cuatro jugadores simultáneos. El primer Armorines que verá la luz será el de Nintendo 64 y más tarde, en Febrero, llegará la versión para PlayStation. El próximo mes os ofreceremos una completa review de este gran título. **DE LUCAR**











Cuando nos cansemos de masacrar bichos podremos entretenernos echando unas «peleillas» entre nosotros con su elaborado modo para cuatro jugadores.

El diseño de los bichos es, sin duda, lo más alucinante del juego



Se nota una gran diferencia entre las texturas de PlayStation y las de Nintendo 64 con cartucho de ampliación de memoria. En cualquier caso, hay que recordar que la versión de PlayStation aún no está terminada de programar.



SUPER NUEVO

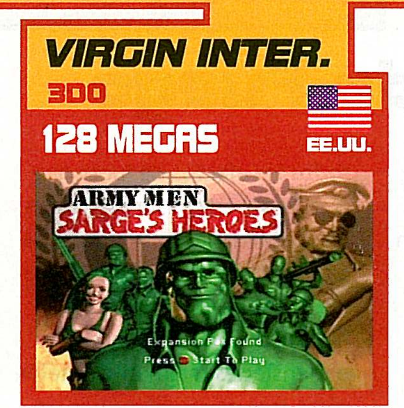
ARMY MEN

VIRGIN INTER.
3DO
128 MEGAS
EE.UU.

Pequeño gran juego



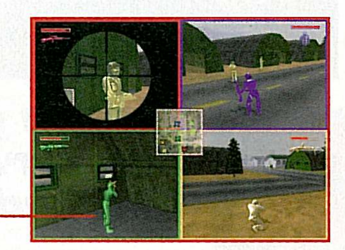




Cuando los vimos por primera vez en TOY STORY sabíamos que aquellos soldaditos de plástico, tan brillantes y eficientes, podían llegar muy lejos si alguien medianamente hábil ponía su imaginación a trabajar. **ARMY MEN SARGE´S HEROES** no tiene nada que ver con la popular película de animación, pero los programadores 3DO han elegido a unos soldados como aquellos para protagonizar un juego de acción realmente original y alucinante. La idea es tan buena y está tan bien realizada que si **ARMY MEN** hubiera salido en el 99, no habría tenido problemas para situarse entre los cinco primeros en el mejor año de ***NINTENDO 64***. Sorprendentemente ingenioso, divertido, con mucha acción, unas localizaciones alucinantes y una mecánica de juego que nada tiene que envidiar a GOLDENEYE, **ARMY MEN** te conquistará desde la primera partida. Misiones inteligentes y con una gran variedad de objetivos, un armamento genial, un ritmo de juego perfecto, una opción para 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos y un montón de modos secretos, convierten a **ARMY MEN SARGE´S HEROES** todo un monumento a la jugabilidad. La versión *PAL* la distribuirá en **España** VIRGIN INTERACTIVE y en breve os contaremos todas sus grandes virtudes. **DE LUCAR**







LA MODALIDAD para varios jugadores tiene las mismas armas y unos escenarios similares a los del modo individual, pero puede ser más atractivo si haces dos bandos.

Un planteamiento brillante y una ejecución magistral para unos personajes de película

De armas tomar







1 *Con el mortero podremos asaltar los nidos de ametralladoras sin riesgo.*

2 *El rifle con mira telescópica es una gran ayuda, pero es lento de movimientos.*

3 *El lanzallamas derretirá a nuestros enemigos como si fueran de... plástico.*





SPACE DEBRIS

Naves de Fuego

SONY C.E.
RAGE SOFTWARE
CD ROM REINO UNIDO



Los aficionados a los *shoot´em-up* en 3D con una estética futurista pero con el alma y la jugabilidad de los grandes clásicos del género, tendrán en **SPACE DEBRIS** para ***PLAYSTATION*** un oportunidad única de volver a pelarse el dedo disparando. Creado por RAGE SOFTWARE, SPACE DEBRIS mezcla las clásicas fases lineales, en las que van apareciendo los enemigos sin parar mientras avanzamos por una ruta preestablecida, con otras con total libertad de movimientos al estilo de la saga COLONY WARS de PSYGNOSIS. Gráficamente, vais a encontraros con un espectáculo total con decenas de naves en pantalla, artillería para fundir toda la galaxia y todos los efectos de luces que puede soportar esta consola. A la jugabilidad que se le supone a todo *shoot´em-up* que se precie, **SPACE DEBRIS** añade cinco modos de juego con unas dimensiones realmente antológicas, tres naves diferentes, un control tan sencillo como veloz, unos jefes finales de un tamaño colosal, *items* para potenciar las armas y control sencillo pero realmente eficaz. Como no todo van a ser buenas noticias, **SPACE DEBRIS** sólo podrá ser disfrutado por un solo jugador, y no por los dos simultáneos a los que últimamente nos estábamos acostumbrando. **DE LUCAR**









Además de un tamaño colosal e imponente, los jefes finales son de lo más rocoso y durillo que hemos visto en los últimos años.



Mezcla fases lineales con otras con total libertad de movimientos











La apariencia gráfica del juego, pese a las innovaciones incluidas, sigue siendo más o menos la misma de siempre.

Lara puede utilizar un Jeep en algunos lugares. Por este motivo, determinados niveles son mucho más cortos.

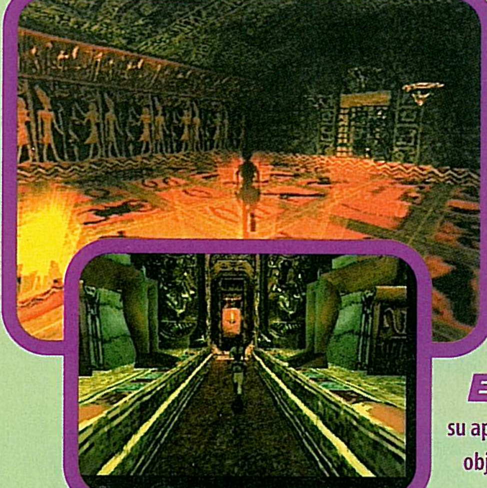
Tomb Raider: The Last Revelation

Sudarás



Algunos se ***alegrarán.*** Otros, en cambio, pasarán ***rápidamente*** las tres siguientes páginas de la revista. Eso es Tomb Raider, una ***saga*** que despierta tanta admiración como ***animadversión***. En cualquier caso, Lara Croft ha vuelto. Esta vez, además, lo hace con una ***aventura*** aún más grande.

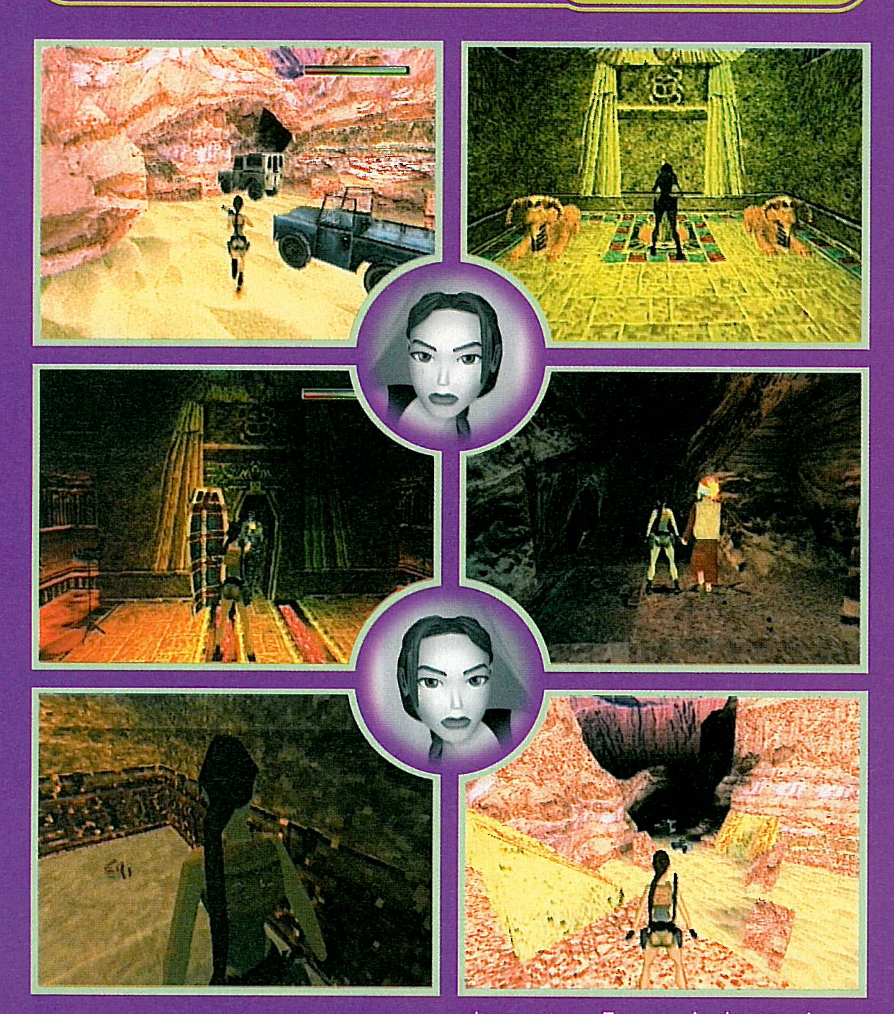
El propósito de enmienda de los programadores, aquél que proclamábamos en el primer contacto de **Tomb Raider: The Last Revelation**, parece haber sido aplicado a medias. Nos habían prometido niveles mucho más cortos y sencillos que los que engancharon a miles de usuarios en Tomb Raider II y III. Niveles en los que, más que el sentido de la orientación, se potenciaba la inteligencia para la resolución de puzzles, al estilo del primer Tomb Raider. Pero no ha sido del todo así. **Tomb Raider: the Last Revelation** vuelve a ser el difícil juego que siempre ha sido, la aventura capaz de desesperar al más capaz. Un juego, en definitiva, que tan sólo puede ser finalizado guía en mano... y aun así resulta extremadamente complicado. A pesar de todo, parece que a los fans les gusta así. Hay dos factores clave de esta cuarta entrega. El primero de ellos, la longitud, es clave para entender las verdaderas dimensiones de esta enésima aventura de Lara. Frente a la veintena de fases de Tomb Raider III, **The Last Revelation** cuenta ahora con el mismo





El inventario. **También ha cambiado su apariencia el inventario. Ahora, además de poder contener objetos, también es posible combinarlos entre sí para obtener *items* diferentes. ¡Más dificultad!**

...ON	GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
	90 Pese a lo afirmado por sus creadores, Tomb Raider: The Last Revelation vuelve a mostrar los mismos escenarios cuadriculados de siempre. Eso sí, ha mejorado en la suavidad de movimientos y en los efectos dinámicos de luz.	80 Vuelve a servirse de la somnolienta apariencia de las bandas sonoras de los Tomb Raider anteriores. Músicas que pasan totalmente desapercibidas y que, salvo en determinadas secuencias, parecen no transmitir emociones.	83 A los sempiternos gemidos de Lara Croft hay que sumarles nuevos efectos, como los del jeep o la moto. Están bien realizados, pero tampoco destacan sobre el resto del conjunto. Lo suficiente para pasar la nota.	85 Un término medio para la jugabilidad. Ni muy jugable ni muy injugable. Es lo que decida el usuario. En nuestra opinión, la enorme dificultad del juego hace que sea prácticamente imposible finalizarlo.	 90 + Técnicamente se ha mejorado, aunque no destaque en exceso.  − Más de lo mismo. Mayor dificultad y demasiados niveles.





Los secretos en THE LAST REVELATION, ya no tienen forma ni color. Salvo las ocho primeras calaveras de oro del primer nivel de entrenamiento, los 62 secretos restantes son simples estancias por las que Lara debe pasar. Como es habitual, éstas estarán escondidas en los más recónditos lugares del mundo creado por los chicos de CORE.

número... pero multiplicado por dos. Además, y al contrario que en anteriores aventuras, en esta cuarta entrega es posible volver a niveles anteriores, por lo que no hay que despreciar la posibilidad de haber abandonado en nuestro camino un objeto vital para la finalización de la aventura. Todos los ingredientes, en definitiva, necesarios para encaramar a THE LAST REVELATION a los primeros puestos de los juegos más largos de la historia. En cuanto a las innovaciones acaecidas, son pocas, pero perceptibles. Se ha mejorado el motor 3D, que aunque muestra un aspecto semejante, cuenta ahora con efectos de luz dinámica más elaborados, así como una suavidad mayor, sobre todo con respecto a su predecesor. Lara ha aprendido algunos movimientos más (entre los que destaca la posibilidad de encaramarse y balancearse en cuerdas), mientras que el garaje se engrosa con dos nuevas adquisiciones: un jeep y una moto nazi con sidecar. Los efectos de sonido no han cambiado en exceso, mientras que las secuencias, además de mejorarse bastante, son ahora más largas y llenas de contenido. En fin, más de lo mismo, que es lo que los fans de Lara buscan.

J. C. MAYERICK

VALORACION

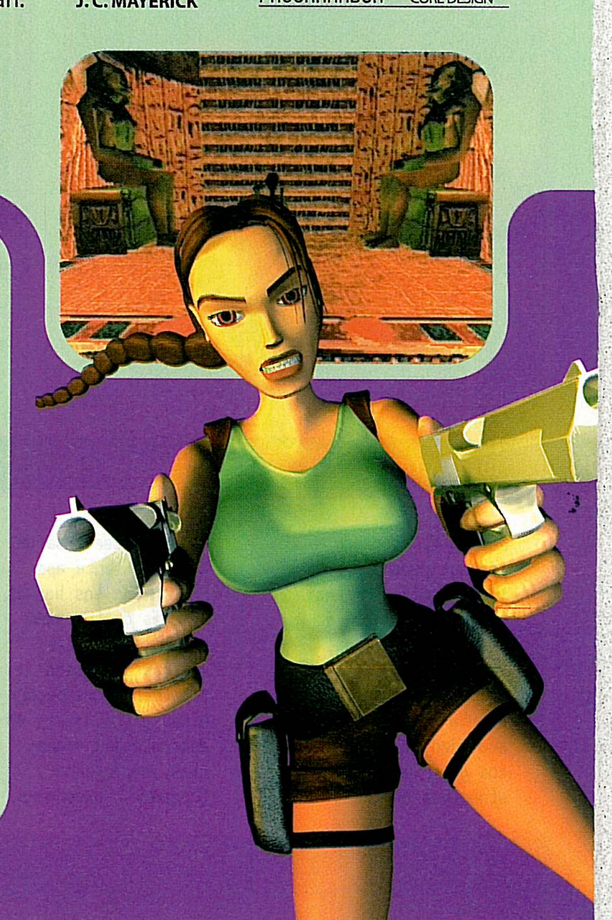
● Los amantes de la saga TOMB RAIDER están de enhorabuena, sobre todo aquellos que no quedaron saciados con el difícil TOMB RAIDER III. La gente de CORE se ha propuesto superar la dificultad de aquél, y a fe que lo han hecho. Para dejar la sensación contraria han camuflado niveles de dimensiones inferiores entre mapeados gigantescos de difícil solución. En cuanto a los aspectos técnicos, THE LAST REVELATION ha mejorado gráficamente, sobre todo en la suavidad de movimientos, que ahora es mucho mayor.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS INT.
PROGRAMADOR	CORE DESIGN

El entrenamiento. La vieja mansión de Lara y el "pesao" de su mayordomo han pasado a mejor vida. El nivel de entrenamiento se ha divido ahora en dos fases que el jugador debe superar necesariamente antes de afrontar la aventura. En el primero de los niveles, Von Croy, el maestro de Lara, le muestra los movimientos y técnicas que más tarde tendrá que utilizar. En el segundo de los niveles de entrenamiento, éste se enfrenta a Lara en una frenética carrera por demostrar su supremacía. La configuración de esta segunda parte dependerá en buena medida del número de secretos que Lara recoja en el primer nivel (hasta ocho). Al final, la ambición de Van Croy le llevará a sufrir un accidente en el que desaparecerá ¿por siempre? Eso es algo que habrá que comprobar jugando THE LAST REVELATION en su totalidad.

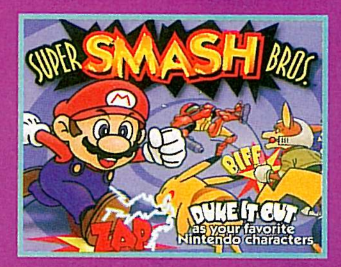





KILLER LOOP
KILLER LOOP
PlayStation
JADE COCOON
PlayStation
JADE
COCOON
Die Tamamayu Legende
CRAVE ENTERTAINMENT
Genki
KILLER LOOP
PlayStation
DISTRIBUIDOR: NETAC, S.L.
Zamora 68. 08018 Barcelona.
Tel.: 93-485 45 53 Fax: 93-300 91 10
(c) 1999 VCCEntertaiment. Published by Crave Entertainment. Crave is a registered trade mark of Crave Entertainment Inc. Jade Cocoon & Killer Loop are a registered trademark, Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Paystation" logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

HERMANOS de leches

Super Smash Bros.



SUPER Information

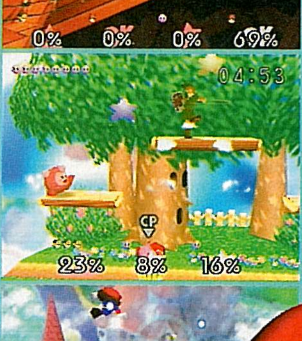
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HAL/NINTENDO

Está claro que la **mezcla** de diversos personajes de diferentes títulos siempre ha entusiasmado a **todos** los jugones. En esta ocasión es **Nintendo** la que ha decidido mezclar a sus más famosos personajes en **¡un beat'em-up!**

Prácticamente todos los seguidores de NINTENDO siempre habían soñado con un título que uniese a varios de sus personajes de diferentes juegos en uno, pero lo que nadie podía esperar es que dicho título se tratase nada menos que de un *beat'em-up 3D* en el que miden sus fuerzas Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Fox, Pikachu, Jigglypuff (otro Pokémon), Link, Samus, Falcon (de STARFOX), Ness (EARTHBOUND) y Kirby. Bueno, un *beat'em-up* en cierto modo, ya que tiene más de *arcade* para cuatro jugadores que de *beat'em-up*, aunque posee algún que otro elemento característico de los juegos de lucha como los *Air Combos* y los golpes especiales. El planteamiento recuerda en cierto modo al de la recreativa de NAMCO OUTFOXIES, en la que teníamos que eliminar a nuestro contrincante a golpes o con la ayuda de cualquier arma, a lo largo de un gigantesco mapeado cuyo *zoom* permitía ver al enemigo en todo momento. En **SUPER SMASH BROS** tendremos que hacer lo mismo, aunque el mapeado es algo más pequeño, más colorista y más variado. Al igual que en OUTFOXIES, no sólo podremos utilizar nuestros puños para acabar con nuestro o nuestros oponentes (pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente), ya que









VALORACION

SUPER SMASH BROS es un gran juego protagonizado por algunos de los más importantes personajes de NINTENDO, el cual gustará tanto a los freakies de los beat'em-up como a los amantes de los buenos arcades de toda la vida. Eso sí, no me cansaré de repetir que el hecho de haber dejado el stick analógico como único método de control ha sido un error por parte de NINTENDO.



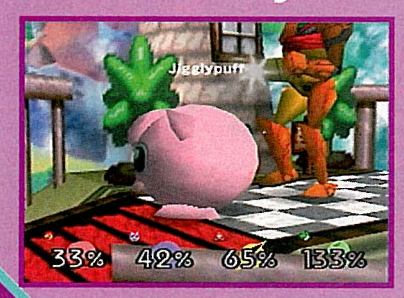


SUPER SMASH BROS.

ARCADE/BEAT'EM-UP

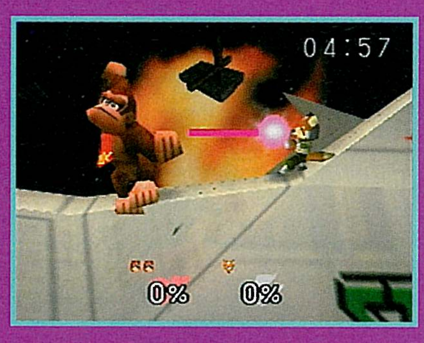
Megas	128
Jugadores	1-4
Fases	11
Vidas	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CARTUCHO

Personajes ocultos

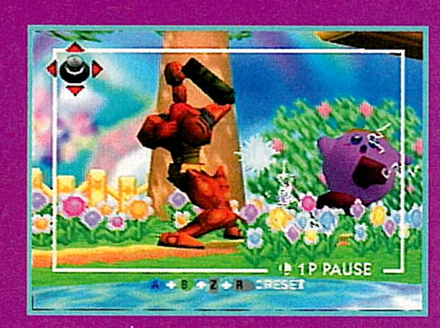




Los cuatro personajes ocultos de **Super Smash Bros** son Luigi, Jigglypuff (Pokémon), Falcon (StarFox) y Ness (Earth-Bound).



Donkey Kong tiene la mala costumbre de recibir los impactos de esta guisa. Nos recuerda a una típica postura de cierto «castigador».



El brazo biónico de Samus resulta ser una de las armas más efectivas del juego. En cuanto nuestro oponente tenga más de 80% de daño, un impacto podría vencerle.





durante el transcurso de los combates irán apareciendo armas e *items* como el famoso martillo de Donkey Kong (con su musiquilla incluida), o la estrella de inmunidad de «todos los Marios», también con su característica melodía. Si tu especialidad es la lucha sin armas, **Super Smash Bros** también te ofrece un amplio abanico de posibilidades, ya que cada personaje posee tres movimientos especiales, *combos* y golpes de todo tipo que pueden hacerse

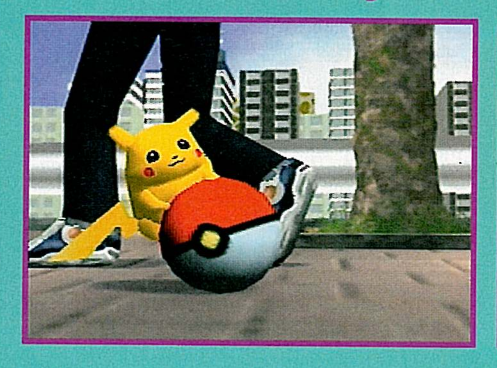
Estos son algunos de los minijuegos que nos iremos encontrando a lo largo del modo de un jugador. El primero de ellos consistirá en destruir todas las dianas (abajo), el segundo en pisar las plataformas (izquierda) y el tercero es una carrera.



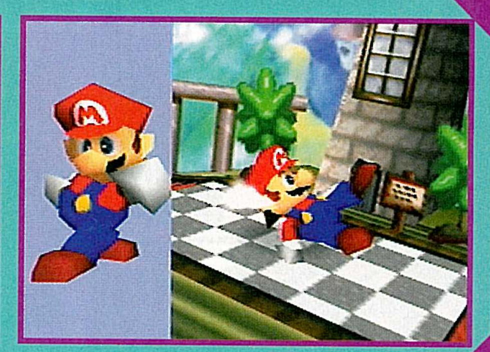
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	88	87	86	89
coloristas escenarios, suave frame rate y gran cantidad de fluidas animaciones son sus principales bazas. el efecto utilizado para la cámara mientras el juego permanece en pausa es realmente impresionante.	La música es realmente buena y variada. cada uno de los personajes e ítems del juego posee su propia melodía, como por ejemplo la estrella de inmunidad de los Marios, el martillo pilón del primer Donkey Kong, etc.	una gran cantidad de efectos de sonido de gran calidad. en este apartado cabe destacar la vocecilla «cute» de pikachu, el cual tan sólo emite las palabras «pika!» y «pikachu!», pero nunca nos cansaremos de escucharlas.	SUPER SMASH BROS es divertido y altamente adictivo, aunque el hecho de poder jugar tan sólo con el stick analógico desanimará a más de uno por su baja precisión a la hora de ajustar los ataques y de colocarnos en el lugar adecuado.	+ el popurrí de personajes y la adicción que provoca. − La mezcla entre la imprecisión analógica y una inesperada caída podría desesperaros.



Personajes Mix







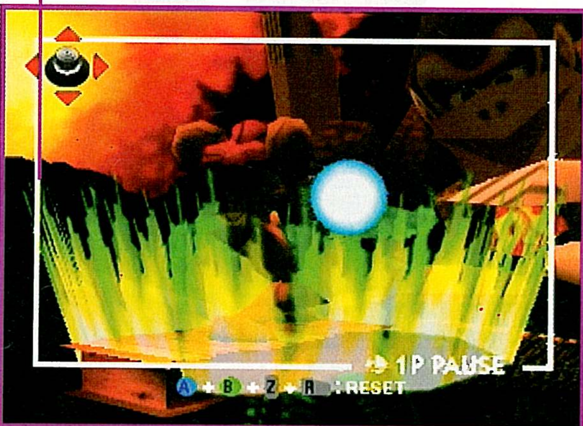
Si algún día nos hubieran preguntado qué personajes nos gustaría incluir en un popurrí como **Super Smash Bros**, seguramente no habríamos elegido los que finalmente aparecen: Pikachu, Yoshi, Mario, Luigi, Fox, Falcon, Jigglypuff y Ness.





mientras estás agachado, de pie o en el aire. Para superar cada uno de los escenarios, no sólo tendremos que restar al oponente su energía, o más bien, aumentar el porcentaje de daño, ya que en **Super Smash Bros** la energía comienza en 0%, y a medida que la cifra va aumentando, resultará más difícil mantener el equilibrio y controlar los «vuelos» producidos por los golpes. Con lo cual y definitivamente, caeremos fuera del *ring*, provocando la pérdida de una vida o la victoria en el caso de ser la *CPU* la «despeñada» por el fondo de la pantalla. El único fallo importante que posee el título de NINTENDO es la exclusión del *pad digital* en lo que respecta al manejo de nuestro personaje, ya que con el *stick* analógico el control, tratándose de un *beat'em-up*, resulta extremadamente sensible e impreciso. **DOC**

El efecto de rotación que podemos darle a cada una de las pantallas una vez estemos en pausa es impresionante. En la instantánea podemos observar el entusiasmo que muestra Donkey Kong ante el inminente disparo de Samus Aran.





Al igual que en todos los juegos que ha protagonizado Kirby, si jugamos con él tendremos la posibilidad de absorber los poderes del oponente y utilizarlos a placer.

Este es el pesado final boss del juego. Es la mano que controla a todos los personajes, que en este caso son muñecos de peluche, de ***Super Smash Bros.***







El oso de peluche que perteneció al hermanito muerto de Mike es la llave para saltar del mundo de los vivos a los diferentes parajes que componen el infierno.

Asesinos natos. El mal absoluto, aquel al que la Biblia bautizó como Legión (porque eran muchos), ha reclutado a los cinco asesinos en serie más despiadados y crueles de la historia para traer el infierno a la tierra. Abatirlos no será tarea sencilla. Inmunes a cualquier arma convencional, para poder derrotar a los asesinos con tus herramientas vudú, antes deberás encontrar la forma de poder transformarte en Shadowman en el mundo real.

Las armas del Shadowman. Mike requerirá algo más que la ayuda de la sacerdotisa Nettie para desbaratar los planes de Legión. Aunque cuenta desde el principio con una pistola con munición infinita, debe encontrar armas más potentes para el mundo de los vivos (la recortada, las ametralladoras MP-909 y SMG) y armamento vudú para el mas allá (Asson, Flambeau -que sirve además de antorcha-, Marteau o Calabash).

SHADOWMAN

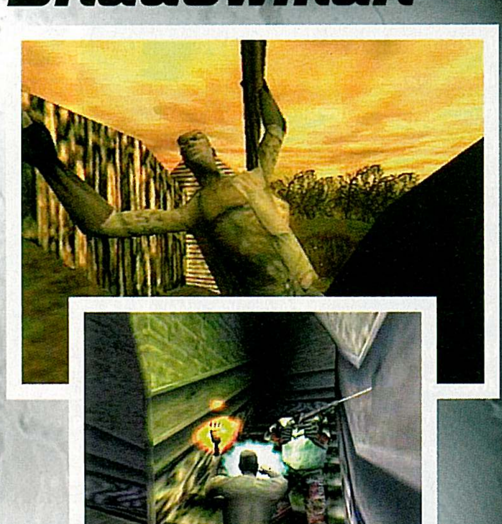
AVENTURA 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	2 ASOMBROSAMENTE LAR
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	V.M.

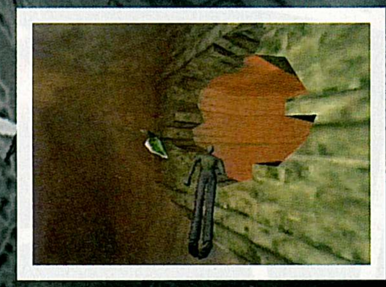
CAUTIVO de MAL

Shadowman

La pesadilla creada por Iguana para N64 y PSX irrumpe ahora en DC con la entrega más espectacular de todas. Atraviesa la frontera que separa vida y muerte y enfréntate a los cinco asesinos en serie más despiadados de la historia. Siniestro y terrorífico, Shadowman te brindará las navidades más angustiosas de tu vida.



El infierno encierra más de un mar de sangre que deberás explorar...



Aunque la versión *Dreamcast* ha sido desarrollada por ACCLAIM STUDIOS TEESIDE, en lugar de IGUANA (los creadores originales), **Shadowman** conserva en 128 *bits* los mismos valores que hicieron grandes a las entregas ***PC***, ***N64*** y ***PSX***: una gran jugabilidad, alta carga adictiva, una vida de juego sorprendentemente larga y, por encima de todo, un argumento tan macabro como apasionante. Nuestras más optimistas expectativas se han cumplido, y **Shadowman** llegará al mercado español no sólo con todos los textos traducidos, sino acompañado del fabuloso doblaje al castellano utilizado en las plataformas ***PC*** y ***PlayStation***. De esa forma todos los usuarios ***Dreamcast*** sin excepción podrán seguir sin problemas la historia de Mike LeRoi, un *zombie* dotado de la capacidad de viajar al más allá, en su lucha contra Legión (el mal supremo) y los cinco asesinos en serie reclutados para traer el caos al mundo de los vivos. Mike no es tan agraciado como Lara Croft, pero es capaz de manejar armas con ambas manos, caminar sobre ríos de fuego, bucear por lagos de sangre, abatir demonios en lo más profundo del infierno o perseguir entre las ruinas del metro de **Londres** a la reencarnación de Jack el destripador, y todo ello sin temer por su vida... porque ya está muerto. El oso de peluche de su hermano asesino sirve a Mike de conexión entre los dos mundos, el real y el reino de los muertos, en los que deberá localizar el paradero de las almas oscuras, los espíritus más crueles de la historia de la creación, antes de que pasen a engrosar las filas del Mal. Tan alineal como envolvente, este juego es una de las sensaciones más fuertes que se pueden vivir en ***Dreamcast***, por no decir que es la mejor aventura producida por el momento para la consola de SEGA. Y lo mejor de todo es que, a diferencia de lo que suele pasar con otros títulos, los gráficos tienen poco que ver en ello (de hecho la versión ***PlayStation*** era una

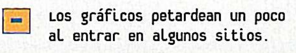
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM ST.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	91	93	92	93
el juego únicamente petardea al entrar en uno o dos escenarios. por lo demás es infinitamente superior a cualquiera de las otras versiones producidas con anterioridad. Lo mejor, los escenarios del infierno.	más que una mera comparsa, la música de SHADOWMAN tiene la función de desestabilizar, de poner nervioso al jugador, y lo consigue con bastante éxito. Los fans de THE DOORS alucinarán con la música del escenario de Milton.	Nuestras expectativas más optimistas se han cumplido, y SHADOWMAN incorpora el mismo doblaje al castellano, a cargo de actores profesionales, de la versión PSX. Es, junto al de M.G.S, el mejor que se ha oído en consola alguna.	en su mecánica totalmente alineal reside la mayor dificultad y el mayor acierto de SHADOWMAN. Tu aventura puede ser completamente distinta a la de cualquier otro usuario. sólo tú decides qué camino tomar.	

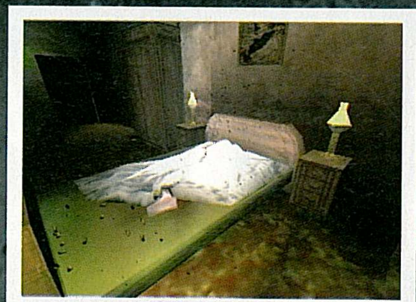


\+ el doblaje al castellano. poder poner el juego a 60 hz.



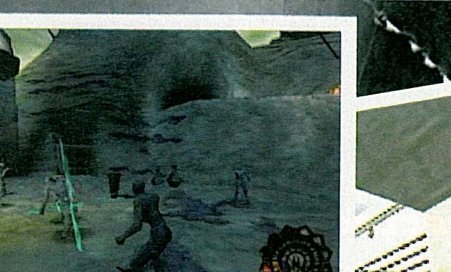
\- Los gráficos petardean un poco al entrar en algunos sitios.





patata gráfica, y a pesar de ello ha sido uno de los mejores títulos del año 99). Y es que **Shadowman** es lo que es, una obra maestra gracias a su temática , a sus tétricos y acongojantes escenarios (la inspección del edificio abandonado, linterna en mano, es inolvidable), al excelente control del personaje, a su sobrecogedora banda sonora y unos diálogos más que inspirados, donde no faltan los tacos y las expresiones malsonantes. Seguro que no tardarán en aparecer en ***DC*** otros títulos de similar mecánica (fusión plataformas 3D-Aventura) con mejores gráficos, pero será difícil que podamos dar con otro argumento tan sombrío y apocalíptico como el de **Shadowman**, que hace que cualquier novela de **Clive Barker** parezca un cuento de hadas. Si te gustan las historias truculentas, el terror, o mejor aún, buscas un juego largo con el que amortizar la compra de tu ***Dreamcast***, no lo dudes. **Shadowman** es un gran juego.

NEMESIS



Para llegar hasta Jack sólo tienes que seguir la pista de cadáveres... ¿Qué habrá bajo estas sábanas ensangrentadas?

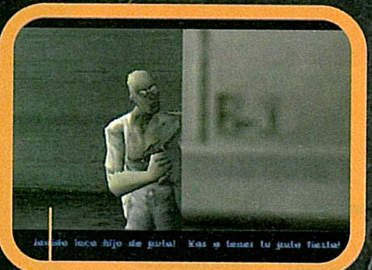
VALORACION

● este juego ya me volvía loco en psx (y eso que era un bodrio a nivel gráfico), por lo que podéis haceros una idea de la cara que se me ha quedado tras jugar mis primeras tres horas con la versión dc. este nuevo shadowman es sencillamente deslumbrante a nivel gráfico, y para colmo incorpora el doblaje al castellano de psx y la posibilidad de poner el juego a 60hz ganando con ello en velocidad y un mayor tamaño de pantalla. si tienes una dc, ya estás tardando en conseguirlo...



Por si no hubieran ya bastantes peligros en el infierno, las edificaciones que lo componen tienen una estructura laberíntica, y no es nada difícil perderse entre tanto pasillo.









Un doblaje al castellano de lujo. Tal y como esperábamos, la versión *Dreamcast* de **Shadowman** incorpora el mismo doblaje al castellano que tuvimos la fortuna de escuchar en la versión *PlayStation*. Obra de actores profesionales es, junto a los de Metal Gear Solid y Legacy Of Kain, el mejor doblaje oído hasta el momento en consola alguna. Por otro lado, la traducción de los textos del juego también es impecable.

Mejor en COMPAÑIA

Turok Rage Wars

Siguiendo la última moda de este **género** en PC, actualmente empeñados en **potenciar** el juego **en red**, Turok Rage Wars para Nintendo 64 ha sido creado para ser jugado **en grupo** y, evidentemente, sin necesidad de recurrir a Internet.

Antes de nada, conviene aclarar que **Turok Rage Wars** no tiene nada que ver con lo que será Turok 3. Por decirlo de alguna manera, **Turok Rage Wars** es una edición especial enfocada, sobre todo, hacia el modo para varios jugadores simultáneos. Aunque cuenta también con una excelente modalidad individual, con bastante miga y un montón de



Aunque para mostraros bien el juego nosotros hemos tenido que acercarnos más de lo debido, la mejor estrategia será, como siempre, atacar desde la distancia más lejana posible y controlando posibles salidas.

TUROK RAGE WARS	
SHOOT 'EM-UP 3D	
Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Modos de juego	6
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





Al principio de nuestra andadura en el modo individual sólo podremos elegir entre tres personajes, pero luego, a medida que acabemos con cada uno, irán apareciendo otros nuevos.

personajes y escenarios, el peso principal del cartucho lo encontraréis en la opción multijugador y sus diferentes modos. Para que os hagáis una idea de lo que se pretende, los escenarios son mucho más pequeños que los tradicionales y están diseñados para que los jugadores se encuentren muy fácilmente y así la acción sea constante. Con *items* y armas en abundancia, unos cuantos caminos, varias alturas y, en ocasiones, algunos escondrijos, ya tendréis todo dispuesto para la mayor y más salvaje fiesta de la pólvora de toda la historia de ***N64***. Pocos juegos os podrán subir tanto los niveles de adrenalina como **TRW**. Además de un planteamiento inteligente, este cartucho cuenta con una suculenta oferta de modos y opciones, tanto en uno como en varios jugadores. Las diferencias entre modos atienden sobre todo a pequeños matices pero, en general, están lo suficientemente marcados como para que jugar en cualquiera de ellos suponga un verdadero cambio. El clásico todos contra todos es, como siempre, la opción más tentadora y salvaje, pero os recomendamos que probéis también el modo cooperativo contra la CPU... sin hacer la trampa de eliminar el fuego cruzado. Cuando todo es una gran locura de tiros y carreras, eso de tener que estar pendiente de no masacrar al compañero supone un reto extra a nuestros reflejos y puntería. Detalles como éste y otros que se descubren jugando horas y horas, os harán dudar de que los otros Turok sean mejores. Ese es el gran logro del que puede presumir este **Turok Rage Wars**.

DE LUCAR

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM STUD.

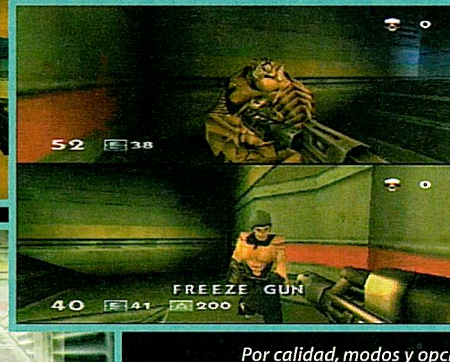
VALORACION

● Aunque había gente que no creía que Turok Rage Wars pudiera lograr unos resultados tan potentes y espectaculares como los conseguidos habitualmente por los shoot´em-up 3D orientados al juego en red, la verdad es que este cartucho ha conseguido plasmar con gran acierto ese frenético y divertidísmo espíritu. Tanto en uno como en varios jugadores simultáneos, este juego nos parece uno de los más divertidos y emocionantes del género. El resultado es tan bueno y consistente que no sería exagerado decir que más de uno lo preferirá a las otras partes de Turok. Sobre todo porque aquí no hay que hacer kilómetros para encontrar la acción deseada.











*Por calidad, modos y opciones, **Turok Rage Wars** es el monarca absoluto del género en varios jugadores simultáneos. Es tan bueno y completo que no tiene nada, nada que envidiar a los juegos en red en los que se ha inspirado. Si sois unos cuantos y os gusta este género, éste título es imprescindible.*

GRAFICOS — 92

con el cartucho de ampliación de memoria es una maravilla, y sin él se encuentra a un nivel bastante notable aunque pierde gracia. Gráficos en alta resolución, un montón de personajes y escenarios y unos movimientos buenos.

MUSICA — 91

es difícil escuchar las melodías en medio de esta tremenda ensalada de tiros, pero están bastante bien. Como ya es habitual, vuelven a emplear los ritmos de los indios pero les han dado algo más de marchilla.

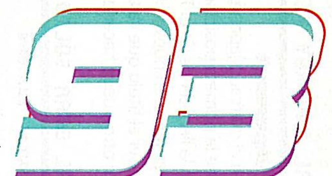
SONIDO FX — 93

es casi un milagro que con tanto disparo y alarido no se acople el sonido, pero la verdad es que nos han vuelto a sorprender. Son tan buenos que podrás distinguir perfectamente por dónde se mueven los rivales.

JUGABILIDAD — 93

La nueva fórmula resulta absolutamente frenética e ideal para pasárselo bomba entre varios jugadores. El modo individual puede parecer simple pero tiene bastante miga y os llevará tiempo completarlo.

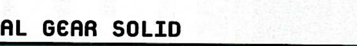
GLOBAL



+ Muy jugable, con unas dimensiones gigantescas.
- Sin el cartucho bajan un poco sus prestaciones.

PLAYSTATION

1 **FINAL FANTASY VIII** =
RPG • Squaresoft



Sólo en el mercado japonés puede tambalearse la primera posición del rey del rol con la llegada de GRAN TURISMO 2. Mientras tanto, en nuestro territorio, este parece ser el título que va a arrasar esta Navidad sin que ningún otro pueda hacerle sombra de ningún modo.

2 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

3 **DINO CRISIS** =
Survival Horror • Capcom

4 **DRIVER** =
Conducción • GTI

5 **QUAKE II** =
Shoot´em-up • GTI

6 **CRASH TEAM RACING** ↑
Conducción • SCE

7 **SPYRO 2** ↓
Plataformas • SCE

8 **EL MAÑANA NUNCA MUERE** =
Aventura espionaje • Electronic arts

9 **MEDAL OF HONOR** =
Shoot´em-ep • Electronic Arts

10 **TOMB RAIDER IV** NOVEDAD
Aventura 3D • Eidos

11 **I.S.S. PRO'98** =
Deportivo • Konami

12 **SILENT HILL** =
Survival Horror • Konami

13 **SYPHON FILTER** =
Aventura • Sony C.E.

14 **FIGHTING FORCE** NOVEDAD
Beat'em up • Eidos

15 **WIP3OUT** ↓
Conducción • SCE

16 **40 WINKS** ↓
Plataformas • GTI

17 **POINT BLANK 2** ↓
Shoot'em-up • Namco

18 **FINAL FANTASY VII PLAT.** ↓
RPG • Squaresoft

19 **ESTO ES FUTBOL** ↓
Deportivo • S.C.E.

20 **TRICK'N SNOWBOARDER** NOVEDAD
Deportivo • Capcom

GAME BOY COLOR

1 **MARIO GOLF** =
Deportivo • Nintendo
Un mes más, nuestro querido Mario continua atrayéndonos con su inesperado y triunfal paso al mundo del golf.

2 **MICKEY'S ADVENTURE RACING** NOVEDAD
Conducción • Rare

3 **POKÉMON ROJO Y AZUL** =
RPG• Nintendo

4 **ZELDA DX** ↓
Action-RPG • Nintendo

5 **SUPER MARIO BROS DX** ↓
Plataformas • Nintendo

6 **R-TYPE DX** ↓
Shoot'em-up • Irem

7 **WARIOLAND 2** ↓
Plataformas • Nintendo

8 **SPACE INVADERS** NOVEDAD
Shoot'em up • Activision

9 **CONKER'S POCKET TALES** ↓
Aventura • Nintendo-Rare

10 **TARZAN** ↓
Plataformas • Disney Int.

Chandal Hearts
JERSEY DIVOL • STATIC STATION

Mortal Delon
KUNTAK INTEL • SUPER SLAVE 64

Revolución en PS2
MUNCH'S ODDYSEE • PLAYSTATION 2

El más terrorífico
RESIDENT EVIL 3 • PLAYSTATION



El más espectacular
CRAZY TAXI • DREAMCAST

TOP SUPERJUEGOS





NINTENDO 64

1 THE LEGEND OF ZELDA =
Action RPG 3D • Nintendo
Hasta la llegada del próximo ZELDA para *NINTENDO 64* no hay nadie que iguale la calidad de la obra de Miyamoto.

2 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D • Nintendo

3 MARIO GOLF 64 =
Deportivo • Nintendo

4 JET FORCE GEMINI =
Aventura • Nintendo

5 WORLD DRIVER CHAMP. =
Conducción • Infogrames/Midway

6 RAYMAN 2 =
Plataformas • Ubi Soft

7 TUROK RAGE WARS NOVEDAD
Shoot'em up • Acclaim

8 SUPER SMASH BROS NOVEDAD
Beat'em up • Nintendo

9 F1 WORLD GP 2 ↓
Conducción • Nintendo

10 SHADOWMAN ↓
Aventura • Acclaim

JAPON

1 GRAN TURISMO 2 NOVEDAD
Conducción • Sony
A toda velocidad y sin pisar el freno, POLYPHONY DIGITAL coloca su creación en los primeros puestos de nuestro top.



2 AIRFORCE DELTA • DREAMCAST ↓
Simulador • Konami

3 J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER NOVEDAD
Deportivo • Konami

4 GUITAR FREAKS ↓
Sim. Musical • Konami

5 CHRONO CROSS NOVEDAD
RPG • Squaresoft

6 MAKEN X • DREAMCAST NOVEDAD
Aventura 3D • Atlus

7 TOMBA 2 • PLAYSTATION NOVEDAD
Plataformas/Aventura • Whoopee Camp

8 FINAL FANTASY COLLECTION ↓
RPG's • Squaresoft

9 VIRTUA STRIKER 2 2000.1 • DREAMCAST =
Deportivo • Sega

10 ZOMBIE'S REVENGE • DREAM. NOVEDAD
Beat'em-up • Sega

DREAMCAST

1 SOUL CALIBUR =
Beat´em-up • Namco
NAMCO ha demostrado que sabe exprimir al máximo cualquier sistema, y en esta ocasión lo hace con SOUL CALIBUR.



2 SONIC ADVENTURE =
Plataformas 3D • Sega

3 SPEED DEVILS =
Conducción • Ubi Soft

4 THE HOUSE OF THE DEAD 2 =
Shoot´em-up • Sega

5 SHADOWMAN NOVEDAD
Aventura 3D • Acclaim

6 SF ALPHA 3 ↓
Beat'em up • Capcom

7 READY TO RUMBLE BOXING =
Deportivo • Infogrames/Midway

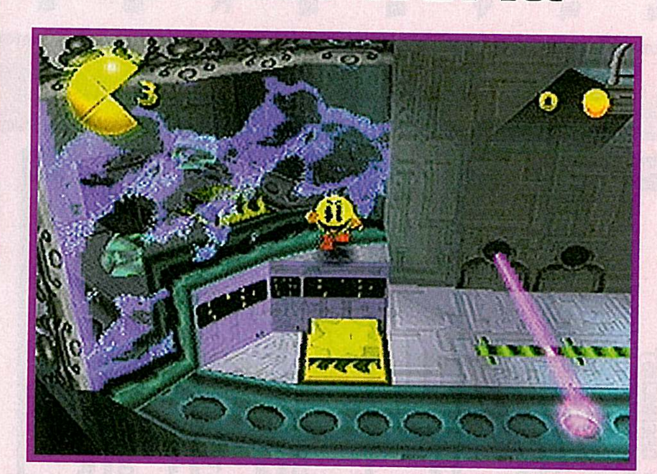
8 SEGA RALLY 2 ↓
Conducción • Sega

9 MARVEL VS CAPCOM ↓
Beat´em-up • Capcom

10 MONACO GPRS 2 ↓
Deportivo • Ubi Soft

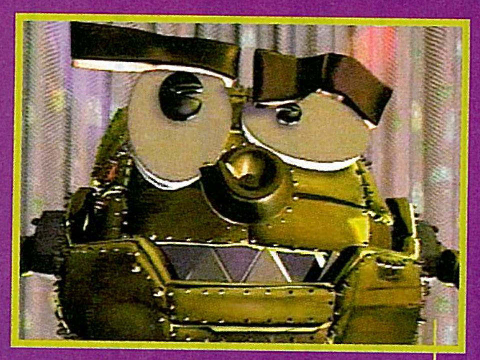
REDONDO como su protagonista

Pac-Man World



Con la llegada del 2000 se cumplen ***20 años*** de la irrupción de Pac-Man en los recreativos de todo el mundo. Para conmemorarlo, Namco ha producido un ***admirable*** plataformas 3D que vuelve a reunir al ***comecocos*** con sus amigos los fantasmas.





*Junto a viejos conocidos como Ms. Pac-Man, Junior Pac-Man, los cuatro fantasmas o Pooka (de Dig-Dug), **Pac-Man World** incorpora un nuevo personaje, Toc-Man, un villano mecánico con aires de grandeza.*

Lejos de componer un mero vehículo a mayor gloria del protagonista, NAMCO ha creado un formidable *arcade* de plataformas 3D alrededor del eterno y entrañable comecocos, y todo el universo que le ha rodeado desde su nacimiento en aquel ya lejano 1980. Ms Pac-Man, los fantasmas Inky, Blinky, Pinky y Clyde o Pooka (de Dig-Dug, otra **Coin-Op** legendaria de la compañía) acompañan a Pac-Man, de una forma u otra, a través de los seis mundos que componen **Pac-Man World**, en los que el comecocos hace gala de movimientos con los que jamás soñó en su debut, como la capacidad de saltar, nadar, rebotar o disparar. De paso, NAMCO ha intercalado habilmente elementos del Pac-Man original, como los puntos o las frutas, que sirven ahora no sólo para acumular puntos, sino para destruir a los enemigos o acceder a las innumerables puertas secretas que encierra cada mundo. Como suele ser habitual con todos los productos de la factoría NAMCO, **Pac-Man World** presenta un acabado gráfico impecable. Quizá, a primera vista, no parezca tan espectacular como Klonoa, el otro gran plataformas 3D de NAMCO, pero en pocos minutos el juego se gana a pulso el corazón del usuario gracias a sus sólidos escenarios, una jugabilidad a prueba de bombas y la simpatía de su protagonista. Sin olvidar, por supuesto, la incorporación del modo *Classic* (donde se puede jugar con la genuina recreativa del 80) junto a una colección de nuevos laberintos, confeccionados en un entorno 3D, pero con la mecánica del Pac-Man original. Una vez más, NAMCO vuelve a demostrarnos que ya sea un juego de lucha, un *shoot´em-up* o un plataformas, son únicos a la hora de programar en ***PlayStation***.

NEMESIS

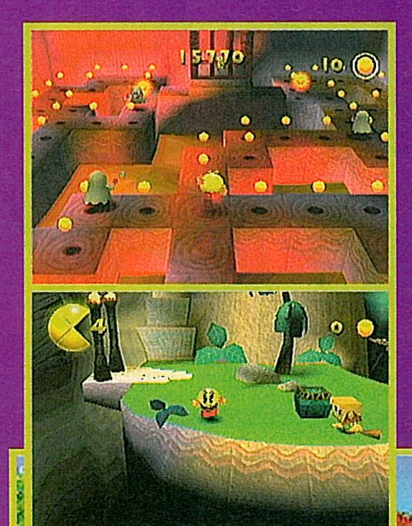
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NAMCO

PAC-MAN WORLD

ARCADE/PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	24+36 LABERINTOS EXTRA
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



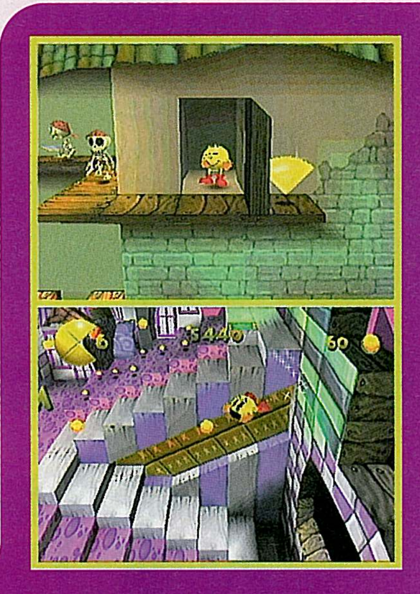
Como todo buen plataformas, Pac-Man World incorpora unos cuantos jefazos finales. Vencerlos a todos es la llave para acceder al último mundo.





Classic y Maze Mode

A pesar de los 20 años transcurridos desde su aparición en los salones recreativos, el popular comecocos no ha perdido ni un ápice de su atractivo, como podréis comprobar por vosotros mismos en el modo *Classic*, una reproducción al *pixel* de la **Coin-Op** de 1980. Y en el improbable caso de que os aburráis de su simpleza, podréis jugar con laberintos actualizados, en 3D y mucho más difíciles.







Durante su aventura, Pac- Man deberá liberar a los distintos miembros de la familia comecocos, apresados por Toc-Man y su legión de fantasmas.

VALORACION

TRAS PAC-MANIA Y PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES, NAMCO HA VUELTO A UTILIZAR LOS ESCASOS ELEMENTOS DE LA RECREATIVA ORIGINAL (UNOS FANTASMAS, UN LABERINTO Y UN SER AMARILLENTO DE VORAZ APETITO) PARA CREAR UN SENSACIONAL TÍTULO ALREDEDOR DEL UNIVERSO DE PAC-MAN. AUNQUE NO POSEA EL PUNTITO DE ESPECTACULARIDAD DE KLONOA, PAC-MAN WORLD ES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLATAFORMAS QUE HA DADO PSX ESTE ÚLTIMO AÑO. ES DIFICIL SUSTRAERSE AL ENCANTO DE ESTE JUEGO.



Como en Super Mario 64, Pac-Man puede convertirse en un ser metálico durante unos instantes para poder andar bajo el agua.



En una de las mejores fases del juego, NAMCO homenajea a sus sagas de matamarcianos Galaga y Galaxian. Lástima que se haga tan corta.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	93	90	92	92
sin llegar a ofrecer un delirio visual como el de KLONOA, PAC-MAN WORLD hace gala de unos gráficos sólidos y coloristas (desde el personaje protagonista hasta el último escenario). Lo mejor, las expresiones de pacman.	Tommy tallarico, el hombre que nos deleitó hace años con la sensacional música de TERMINATOR de MEGA CD (entre otros), firma ahora las geniales melodías de este juego, todas ellas relacionadas con la COIN-OP original.	Aunque los únicos diálogos digitalizados de PAC-MAN WORLD se reducen a las secuencias CGI, SCE los ha doblado al castellano con la calidad acostumbrada. seguro que los usuarios más jovenes lo agradecerán.	Los fans de la plataforma disfrutarán a lo grande con los seis mundos que ofrece el juego, en los que se ha dosificado la dificultad a la perfección. en las últimas fases el juego es complicado pero no imposible.	+ Textos y voces en castellano. Divertido y muy jugable. - Las últimas fases agobian por la dificultad





Street Fighter Alpha 3

Cuando todos pensábamos que la versión PlayStation de Street Fighter Alpha 3 era **insuperable**, Capcom, gracias a su querida Dreamcast, ha programado una versión que no sólo **supera** a la versión PSX, sino también a la **Coin-Op** original.









Nada en absoluto puede diferenciar a esta versión DREAMCAST de STREET FIGHTER ALPHA 3 de la recreativa original, salvo la gran cantidad de nuevos modos de juego, por supuesto.

Si en su día ya dejamos claro que **STREET FIGHTER ALPHA 3** es el mejor SF creado hasta la fecha, es ahora, con esta magistral versión ***DREAMCAST***, cuando nos damos cuenta de que aquel veredicto no fue, ni mucho menos, arriesgado. Si alguna vez te hubiera gustado tener una recreativa en casa de la talla de **SFA3**, no tienes más que poner la conversión de CAPCOM y conectar a tu ***DREAMCAST*** el *Arcade Stick*. Esta conversión posee todos los *frames* de animación de la recreativa original, tarda unos 2 segundos en cargar cada uno de los combates y, además, no sólo contiene el famoso *World Tour Mode* que tanta gloria dio a la versión ***PSX***, sino que dicho modo ha sido aumentado en número de combates y en número de ISM-Plus recolectables a lo largo de nuestro viaje alrededor del mundo. Por si todo esto no fuera poco, las pocas limitaciones de la versión ***PSX***, como la elección de 4 personajes diferentes en el modo *Dramatic*, también han sido superadas. De hecho, dicho modo posee una opción para cuatro jugadores simultáneos, dos contra dos. Si lo tuyo son los *beat'em-up*, el único título que podría apartarte de comprar **SFA 3** es, claro está, SOUL CALIBUR. **DOC**

STREET FIGHTER ALPHA 3

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

STREET FIGHTER ALPHA 3

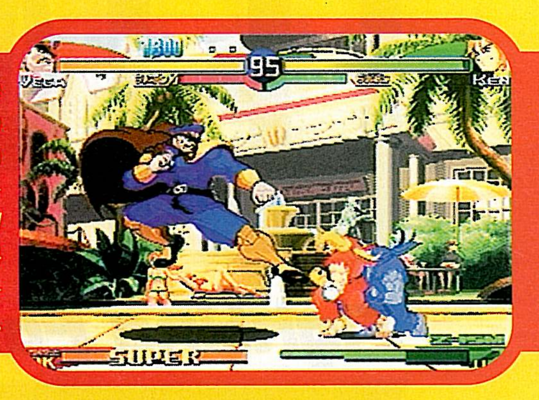
BEAT'EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	SI

VALORACION

● STREET FIGHTER ALPHA 3 no es sólo la conversión más perfecta realizada por CAPCOM hasta la fecha para un sistema doméstico, además, éste es nada menos que el mejor y más completo STREET FIGHTER de la historia. eso sí, estas navidades estarás frente a un gran dilema: ¿SOUL CALIBUR y sus 3D o STREET FIGHTER ALPHA 3 y sus 2D?

La perfección. En este título para DREAMCAST se unen dos elementos que hacen al juego increíblemente bueno. Por un lado se trata del mejor STREET FIGHTER hasta la fecha y, por el otro, no sólo se han incluido las opciones extra de la versión *PLAYSTATION*, sino que se han mejorado éstas, aumentando el número de niveles e ISM-Plus en el modo *World Tour*, permitiéndonos jugar con cuatro personajes diferentes y hasta 4 jugadores simultáneamente y, como curiosidad, la inclusión del poderosísimo M. Bison del final del juego como personaje seleccionable.





*Después de buscar por mil páginas de Internet un truco fiable con el que utilizar al M. Bison del final del juego, he descubierto que tan sólo la versión **DREAMCAST** te da la posibilidad de jugar con él en el modo Arcade, Vs y Training.*



*Para que os hagáis una idea de lo que es el modo World Tour en **DREAMCAST**, una imagen vale más que mil palabras. Eso sí, si nunca has jugado a este modo, más vale que pruebes con un par de partidas, sino, esto te sonará a japonés.*



*En el modo Dramatic Battle podremos utilizar a cuatro luchadores diferentes, e incluso, utilizar los cuatro puertos para Control Pad de **DREAMCAST** con el objetivo de jugar a un extraño modo de cuatro jugadores (dos contra dos).*

GRAFICOS 91

La conversión realizada por CAPCOM para DREAMCAST posee el mismo número de frames de animación que la recreativa original, la cual casi establecía el límite al que la gran placa CPS-2 era capaz de llegar.

MUSICA 85

complétamente idéntica a la de la coin-op original, lo cual no significa ni mucho menos que ésta sea mala. es una lástima que CAPCOM haya dejado la costumbre de incluir una versión remezclada de la BGM en todos sus juegos.

SONIDO FX 90

Al contrario de como ocurría con muchos títulos aparecidos en 32 bits, especialmente para SATURN, todas las digitalizaciones de voz y FX se han mantenido a una frecuencia de sampleo similar a la de la COIN-OP, 44 Khz.

JUGABILIDAD 95

este es sin duda alguna el más divertido y completo STREET FIGHTER de toda la saga. Los modos como el Dramatic Battle y, especialmente, el world tour, ponen la guinda a uno de los títulos de lucha en 2D más perfectos.

GLOBAL



+ es el más completo street fighter. su jugabilidad.

− Intentar jugar «bien» con el control pad de dreamcast.

LETAL GÜEPON

Fighting Force 2



Fighting Force supuso un ***magnífico*** y loable esfuerzo por actualizar el veterano género del arcade beat´em-up tipo Final Fight al universo de las 3D. Sin embargo, para su ***secuela***, Core ha tirado por otros derroteros, acercándose más a la escuela del Tactical Espionage Action, en el que MGS y Syphon Filter son los mejores exponentes. FF2 no será una obra maestra, pero resulta francamente ***divertido*** de jugar.



Con la ausencia de sus tres acompañantes del Fighting Force original, todo el protagonismo de esta secuela recae en Hawk Manson, que ha pasado de ser un macarra coceador de barrio a convertirse en un émulo de Solid Snake, experto en el armamento más sofisticado. No obstante, en **Fighting Force 2** conserva algunas señas de identidad del primer capítulo, como el combate a patadas y puñetazos o algunas armas como los bates de baseball y las hachas. En los demás aspectos, **FF2** ha sufrido un lavado de cara brutal, no sólo en su mecánica de juego, sino también a nivel técnico. El nuevo motor 3D creado por CORE DESIGN para este juego es uno de los más potentes producidos hasta hoy en ***PSX*** y se traduce en escenarios exultantes de detalle que discurren por la pantalla con una suavidad aterradora, complementados además con un soberbio uso de la luz. A pocos meses de la aparición de ***PSX2***, CORE da una lección a más de un grupo de programación de cómo todavía se puede extraer al máximo todo el jugo a la ***PlayStation*** original. Lástima que no hayan puesto tanta atención en el diseño de los enemigos, que desmerecen respecto a unas localizaciones tan espectaculares. En cuanto al juego en sí, **FF2** sustituye la mecánica «taruguesca» del puñetazo y «pa'lante» del primer Fighting Force por mayores ingredientes de exploración (los escenarios encierran mas de una ruta secreta) y pequeñas dosis de aventura, siempre supeditadas ante el elemento *arcade*. De hecho, superar la primera fase lleva fácilmente de 30 a 40 minutos de juego (y hay nueve diferentes). **FF2** no es M.G.S. o Syphon Filter pero se presenta como una magnífica alternativa para juegos como Tomb Raider y sus secuelas. **NEMESIS**



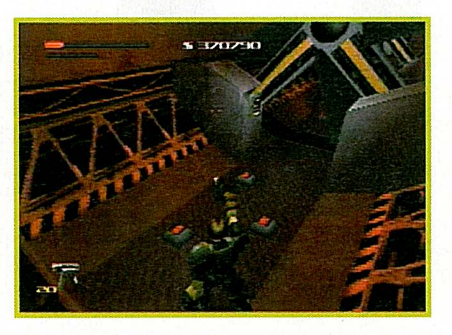
FF2 *incorpora una vista en primera persona con la que no se puede caminar, pero que es perfecta para apuntar el arma hacia determinados enemigos o algunos elementos del escenario, como los barriles.*

FIGHTING FORCE 2

SHOOT´EM-UP/BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD




*Lo mejor de **FF2** es su motor 3D, que se traduce en escenarios llenos de detalle y que discurren por la pantalla con gran suavidad.*

Armado y peligroso.

Aunque todavía conserva la habilidad del combate cuerpo a cuerpo del primer FIGHTING FORCE, en esta secuela Hawk tiene la oportunidad de utilizar un armamento mucho más sofisticado que un simple bate de baseball o un hacha oxidada. Cada misión se inicia con la única ayuda de un cuchillo, pero más adelante podrás equiparte con ametralladores UZi, escopetas recortadas, granadas e incluso un rifle de francotirador con el que emular a Solid Snake y abatir enemigos desde grandes distancias.

VALORACION

Lo primero que llama la atención de FF2 es su prodigioso entorno tridimensional, uno de los más suaves vistos en PLAYSTATION, pero el juego de CORE DESIGN atesora otras muchas virtudes, como la longitud de algunas de las fases (la primera, sin ir más lejos) o el inteligente sistema de cargas. También sufre de multiples defectos como el diseño de los enemigos (que se llegan a repetir hasta en la sopa), pero en líneas generales es de lo mejorcito que ha salido de la factoría EIDOS.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	CORE DESIGN

Los macarras y mafiosos del primer FIGHTING FORCE han dado paso a mutantes de todo tipo y pelaje, ninjas, soldados y mercenarios.






Las cargas durante la fase se han camuflado bajo el acceso a unos ordenadores determinados.

GRAFICOS — 92

Difícilmente podríamos hablar tan bien de FIGHTING FORCE 2 de no ser por su impresionante engine tridimensional, uno de los más potentes creados hasta la fecha. Los efectos de luz tampoco le van a la zaga.

MUSICA — 90

En contra de lo que suele ser habitual hoy en día, CORE no ha incorporado al juego música techno de dos duros, sino un score cinematográfico de gran calidad, que ambienta la acción como si fuera una auténtica película.

SONIDO FX — 87

Sólo las intros incorporan diálogos digitalizados, dejando todo el protagonismo durante la acción a los efectos de sonido, que por otro lado, son realmente buenos. Lástima que no incorpore voces en pleno juego.

JUGABILIDAD — 90

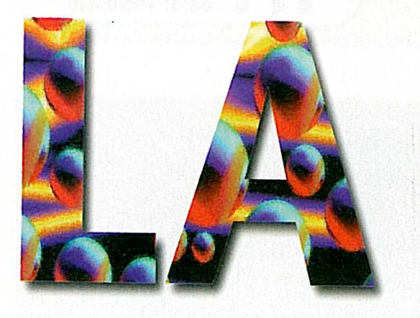
No nos engañemos, FF2 no es M.G.S. ni SYPHON FILTER, pero al menos es largo, ameno y bastante jugable. Podría incorporar más elementos de aventura, pero por lo menos es un soplo de aire fresco entre tanto TOMB RAIDER.

GLOBAL — 90



+ el entorno tridimensional. La longitud de las fases.
- se echa en falta una mayor dosis de aventura.

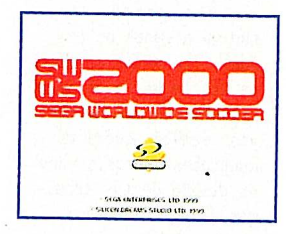
World Wide Soccer 2000





LA RACHA continúa

El mejor **simulador** de fútbol de Saturn llega hasta Dreamcast totalmente renovado. Clubs y **selecciones** nacionales se reparten el protagonismo de la gran **apuesta** de SEGA en el terreno futbolístico.





Entre los diferentes simuladores de fútbol creados para ***Saturn***, la saga World Wide Soccer (Victory Goal en **Japón**), fue sin duda la más destacada. La aparición de ***Dreamcast*** ha sido aprovechada por SEGA para volver a crear una nueva entrega, la cuarta, de la citada serie. Junto a SEGA, los programadores han sido el grupo SILICON DREAMS, una compañía que, a pesar de contar con una extensa experiencia en simuladores futbolísticos (Olympic Soccer, Soccer'97 o UEFA Champions League), no ha conseguido nunca un programa capaz de competir con los líderes. En esta ocasión, el nuevo programa tiene muy poco que ver con sus antecesores, tanto visualmente como en el control del juego. Los gráficos son bastante más estilizados, destacando la excelente animación. No puede decirse lo mismo de la velocidad con la que se desarrolla el juego, ya que, en muchas ocasiones, se ralentiza demasiado. Por lo que se refiere al control de los jugadores, el programa ofrece diversas opciones, destacando la posibilidad de lograr, con sólo apretar un botón, impresionantes bicicletas o giros

REPETICIONES

Las repeticiones permiten realizar todo tipo de movimientos con la cámara. Gracias a ellas es más fácil apreciar la gran calidad lograda por los programadores en el diseño gráfico.





ESTADIOS

Entre las opciones incluidas en el programa destaca la reprodución de 10 estadios.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SILICON DREAMS



VALORACION

● A pesar de su título, el programa no tiene nada que ver con la serie para saturn. Aunque gráficamente muestra las posibilidades del nuevo soporte, el juego es algo lento. De todas formas, en espera de futuros lanzamientos, el juego permite apagar la sed de fútbol de los usuarios de DREAMCAST.



WORLD WIDE SOCCER 2000

DEPORTIVO

GD-ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	6
Vibration pack	SI
Internet	NO
Grabar Partida	VM

Equipos

Los equipos incluidos en las diferentes versiones de World Wide Soccer han ido variando. Mientras que las dos primeras entregas sólo incluían selecciones nacionales, la tercera incorporó a clubes. Sin embargo lo hizo con nombres ficticios. En esta ocasión se recogen los equipos verdaderos de 9 ligas, entre las que se encuentra la española, así como de 44 selecciones nacionales. A ellos hay que añadir la selección de SILICON DREAMS.



Sorprende que no se incluya un editor de jugadores, sobre todo cuando anteriores entregas de la saga para Saturn ya contaban con el mismo.



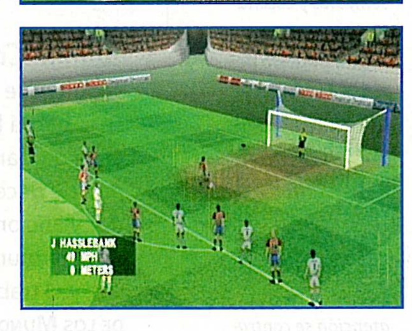
Los nombres de los jugadores no son reales, aunque son bastante parecidos a éstos. Así, el portero de la selección española es Canisarez.

Cámaras

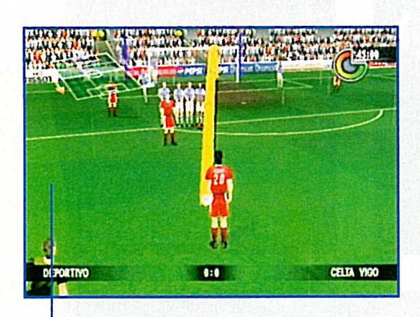
El apartado gráfico es uno de los más destacados del juego. Además, la nueva versión de la saga World Wide Soccer presenta una amplia variedad de posibilidades para poder seguir los partidos. Las variables que pueden







modificarse son tres. Por un lado la distancia de la cámara en la que se incluyen tres planos; por otro, su altura permitiendo elegir entre cuatro ángulos diferentes, y para finalizar, es posible utilizar tres perspectivas diferentes: real, lateral e isométrica.



FALTAS

En las jugadas a balón parado, el usuario dispone de una serie de flechas que sirven para determinar la dirección y potencia del balón. En las faltas cercanas a la portería, el equipo que defiende puede modificar la situación de la barrera.

de 360 grados sin perder el control del balón. El protagonismo se reparte entre selecciones nacionales y clubes de 9 ligas diferentes con sus nombres reales. Con ello se da un importante salto con respecto a la última entrega de la saga para SEGA, en la que solamente había tres ligas cuyos nombres no eran exactamente los oficiales. En los jugadores también se mejora algo, ya que sus nombres son parecidos a los reales a diferencia de los totalmente ficticios de la versión anterior. En las opciones no hay demasiados parámetros controlables, aunque sí hay que destacar las diferentes ligas y copas de selecciones y clubes, así como la posibilidad de crear competiciones. La ausencia de competencia en Dreamcast es el principal aliado de un juego al que le queda un largo camino por evolucionar y que muy poco tiene que ver con las anteriores entregas.

CHIP & CE









GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	75	84	85	87
Gráficamente el programa no tiene nada que ver con sus antecesores. Los jugadores han sido estilizados, los juegos de luces y sombras están muy conseguidos, aunque los movimientos son un poco lentos.	Si normalmente su papel en los simuladores de fútbol es muy limitado, en este caso roza el mínimo. La música es muy sencilla y pasa totalmente desapercibida. La inexistencia de intro juega en su contra.	Comentaristas en inglés. Sorprende que, a pesar de que los jugadores no son completamente reales, se nombra a algunos jugadores de cada equipo. Destaca el sonido de la megafonía para anunciar cambios.	La lentitud y la falta de varios niveles de dificultad son los principales inconvenientes en este apartado. En las opciones cumple sin hacer alardes, aunque se echa en falta un editor de jugadores.	+ Los juegos de luces y sombras. – Sobre el campo el desarrollo es un poco lento.







INVASORES sin fronteras

The War of the Worlds

Durante varias **décadas** La Guerra de los Mundos ha sido una relato de culto para los amantes del género **fantástico** y una referencia obligada para los millones de melómanos que convirtieron a su banda sonora en una de las más **vendidas** de la historia.



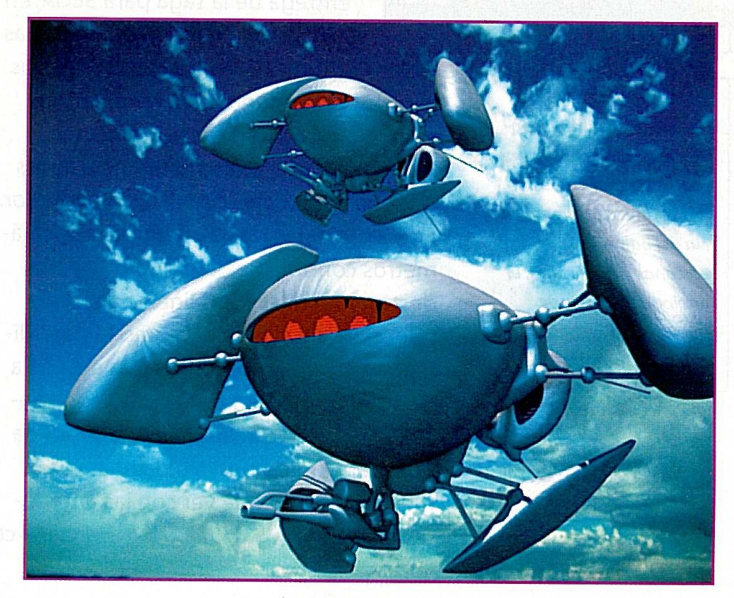
EL DISEÑO de vehículos y escenarios es lo que más nos ha gustado del juego. El problema es que con las constantes avalanchas de enemigos resulta un poco complicado dedicarse a la contemplación del paisaje. Toda tu atención se centrará en los marcianos.





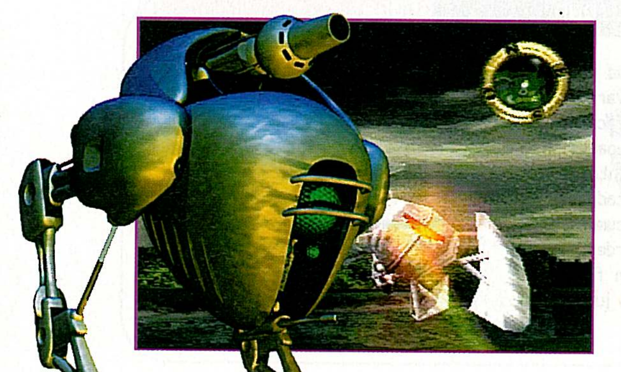


Con tales referencias, seguro que a más de un programador se le habrá hecho un pequeño nudo en la garganta pensando en la posibilidad de decepcionar a tantísimo seguidor y aficionado. Por suerte, la gente de este mundillo son gente de recursos, y el trabajo realizado en **LA GUERRA DE LOS MUNDOS** no creemos que pueda decepcionar a nadie... siempre y cuando le gusten los videojuegos con una dificultad considerable. **THE WAR OF THE WORLDS** para ***PLAYSTATION*** es un curioso juego de acción con unos cuantos elementos de estrategia y mucha, lo que se dice mucha acción con el gatillo como único protagonista. Una cuidada y esmerada puesta en escena, con un



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GT/VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	PIXELOGIC



VALORACION

● antes de nada nos gustaría felicitar a PIXELOGIC por el buen gusto que han demostrado a la hora de trasladar LA GUERRA DE LOS MUNDOS al videojuego. si le hubieran dotado de una jugabilidad más asequible, con un estilo de juego más divertido y en el que no tuvieramos que estar todo el rato preocupados de no ser el blanco ideal de los disparos, ahora estaríamos hablando de un título digno de estar entre los grandes.

THE WAR OF THE WORLDS

ACCION/ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1
Escenarios	10
Fases	14
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	PASSWORDS

diseño en los escenarios y vehículos que derrocha preciosismo y rigurosidad, es el lujoso envoltorio que os cautivará tanto como un gran diorama de esos expuestos en una tienda de maquetas. Ese entorno, con algunas de las mejores composiciones musicales de todos los tiempos y una buena elección de planteamiento de juego, habrían sido suficientes para encumbrar a **THE WAR OF THE WORLDS** a los lugares de privilegio. Por desgracia, los muchachos de PIXELOGIC no han sabido dotar al programa de una jugabilidad al alcance de la mayoría, al estilo de un *arcade*, y se han acercado peligrosamente al rigor de algunos juegos de estrategia. Quedarse a caballo entre dos géneros tiene un riesgo: que no guste ni a los de uno ni a los del otro. Como también puede ocurrir que guste a ambos, le daremos un voto de confianza a **THE WAR OF THE WORLDS**. **DE LUCAR**



LOS ARTEFACTOS de los invasores son todo un ejercicio de diseño. Algunos de estos artilugios merecerían estar entre los más originales de toda la historia del género. Si existieran en maqueta, sería complicado resistirse a comprarlos todos.

Scanning Machine

Arsenal

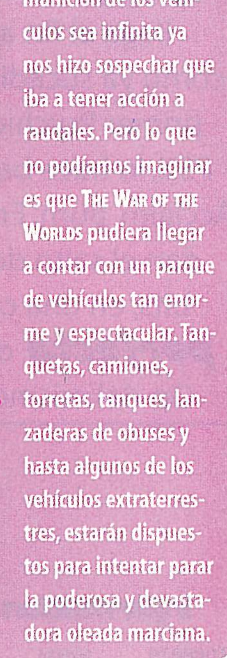












El detalle de que la munición de los vehículos sea infinita ya nos hizo sospechar que iba a tener acción a raudales. Pero lo que no podíamos imaginar es que THE WAR OF THE WORLDS pudiera llegar a contar con un parque de vehículos tan enorme y espectacular. Tanquetas, camiones, torretas, tanques, lanzaderas de obuses y hasta algunos de los vehículos extraterrestres, estarán dispuestos para intentar parar la poderosa y devastadora oleada marciana.



Un juego muy particular

Nadie dudará que éste es uno de los más originales de *PSX*. Además de un diseño muy peculiar, este título puede presumir de tener una de las bandas sonoras más vendidas de la historia. Otro detalle significativo es que, a pesar de no pertenecer a un género que arrastre masas, está doblado al castellano y además no necesita *Memory Card*.

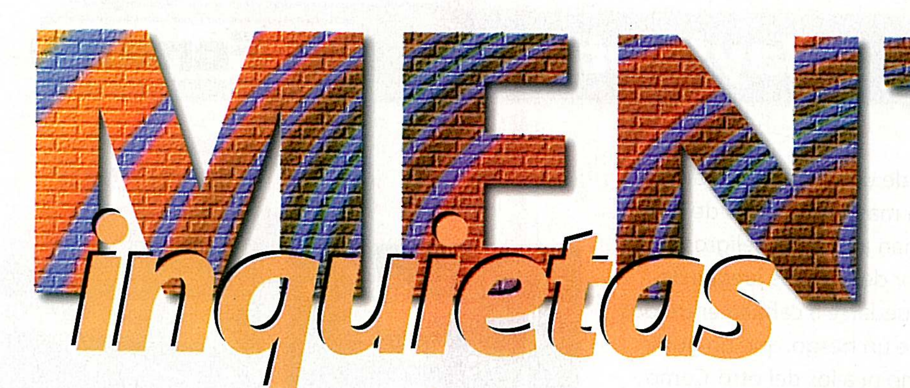
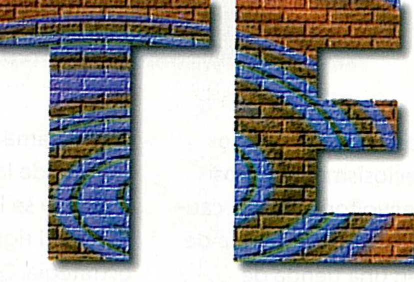






GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	95	80	80	85
Un alucinante diseño gráfico en el que destacaremos el detalle y calidad de los escenarios, edificios y vehículos. Una pena que, en ocasiones, se rompan las texturas y aparezcan zonas completamente en blanco.	Las nuevas mezclas del clásico de Jeff Wayne son tan buenas como las originales. Nos impide darle un cien un fallo de previsión: con unas fases tan largas, los temas, de minutaje corto, se repiten demasiado.	Los efectos de disparos, explosiones y motores están muy logrados pero, si nos pasamos un poco con el volumen, nos impedirá disfrutar de la extraordinaria banda sonora. En este juego, eso es casi un delito punible.	La dificultad de algunas fases puede llegar a desesperar a cualquiera. El control de las armas lleva su tiempo y hay enemigos que se mueven muy rápido y no suelen fallar en cada ataque. Un reto complejo y duradero.	+ La banda sonora es de lo mejor que se puede escuchar. − La dificultad de algunas fases desesperará a muchos jugadores y les impedirá disfrutar.




MENTES inquietas

Psychic Force 2012

El **segundo** capítulo de la saga de luchadores **psíquicos** de Taito llega al fin a Europa, y como ya sucediera con el primer Psychic Force en PSX, lo hace bajo **sello** Acclaim. Burn, Emilio y Cía dan el salto de 32 a 128 bits, en una conversión **perfecta** de la Coin-Op del mismo nombre.

En su formato original de recreativa, **Psychic Force 2012** tuvo el honor de ser elegida ***Coin-Op*** de lucha del año por los lectores de la prestigiosa revista GAMEST. Y es que esta primera producción de TAITO para ***Dreamcast*** es mucho más que una mera secuela del genial Psychic Force de ***PlayStation***. La mecánica de juego es idéntica, pero se aumenta el número de luchadores a elegir (de los nueve de la primera recreativa se ha pasado a trece, tres de ellos secretos), así como la espectacularidad y potencia de magias y *combos*. Aquí podrás encontrar viejos conocidos, como Wendy y Emilio, nuevos personajes como Burn o Patty y algunas sorpresas, como la aparición de Burn y Keith (dos de los mejores luchadores del primer P.F.) al acumular unas cuantas horas de juego en la ***Visual Memory***. Tal y como podrán recordar los que disfrutaron con la primera entrega para ***PSX***, la principal peculiaridad del universo Psychic Force es la habilidad de sus protagonistas para volar en el aire, gracias a sus poderes mentales, que se pueden traducir en ataques mágicos relacionados con elementos de la naturaleza, como el viento, los rayos, el agua o el fuego. Como si de un episodio de Dragon Ball se tratase, los luchadores de **Psychic Force 2012** vuelan de una punta a otra de la pantalla ejecutando las magias más impresionantes. Curiosamente, y al igual que en el PF original, dichas magias y llaves especiales requieren

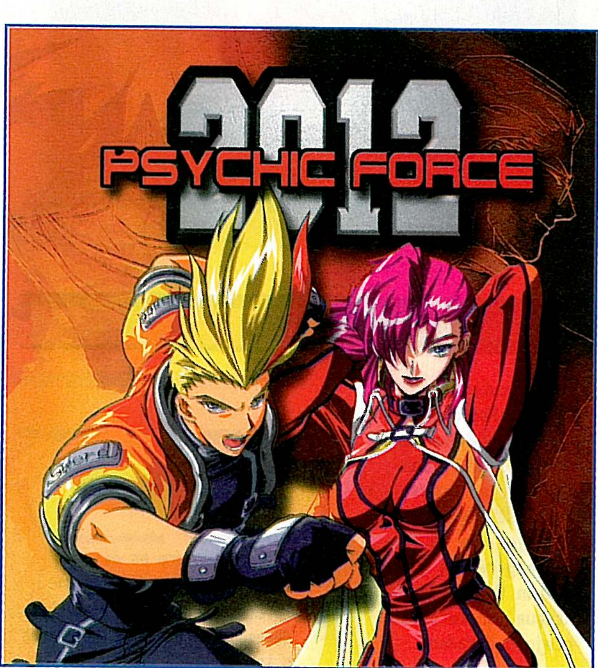


*Los luchadores de **Psychic Force** utilizan sus poderes psíquicos para volar por el ring virtual (denominado Psy-Arena) mientras dan rienda suelta a todo tipo de magias y combinaciones.*



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO





El grado de detalle alcanzado en el rostro y cuerpo de los luchadores os dejará con la boca abierta.



VALORACION

A pesar de llevar poco tiempo en el mercado, DREAMCAST puede enorgullecerse de ofrecer algunos títulos de lucha realmente buenos, y PSYCHIC FORCE 2012 es uno de ellos. No es tan redondo como SOUL CALIBUR, pero es mejor que VF 3TB.

PSYCHIC FORCE 2012

ARCADE DE LUCHA

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Luchadores a elegir	10+3 SECRETOS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM





¿Una versión para PSX?

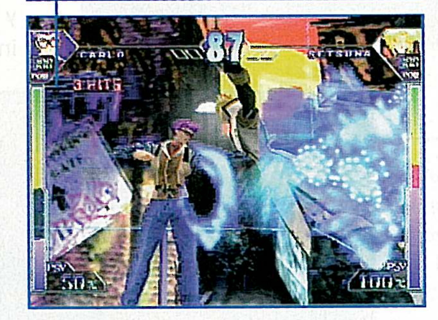
Los usuarios de ***PlayStation*** no tienen por qué ponerse nerviosos. No hace mucho que ha salido en **Japón** una adaptación de PF 2012 para ***PSX*** bautizada como Psychic Force 2, en la que se pierde algo de brillantez gráfica, pero se gana en más modos de juego (7) y más luchadores (16).

pocos botones para ser ejecutadas, lo que se traduce en una mayor jugabilidad y velocidad de respuesta. La potencia de ***DC*** ha permitido además a TAITO mejorar las ligeras imperfecciones gráficas de la ***Coin-Op*** original, que unido a los nuevos modos de juego exclusivos de esta versión (*Story/Training/Vs/Watch*), sitúan a esta entrega doméstica a años luz de su homónimo recreativo. **PF 2012** no es Soul Calibur, pero por el momento se sitúa en los primeros puestos de cabeza en cuanto a *beat´em-ups* para ***DC***, y supone una muestra inmejorable de lo que puede llegar a hacer TAITO con esta máquina. **NEMESIS**





Otra ventaja de la versión doméstica respecto a la recreativa es la incorporación de nuevos modos de juego, como Story, Training, Versus o Watch Mode, donde verás luchar a la CPU contra ella misma.





*Cada uno de los personajes de **Psychic Force** domina un poder psíquico basado en elementos de la naturaleza (Fuego, Viento, Agua, Luz...) aunque también hay excepciones, como Genshin, que utiliza hechizos.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
90	89	85	91
El potencial gráfico de Dreamcast ha permitido a Taito mejorar incluso algunos detalles de la recreativa original (y eso que se trataba de Wolf, su placa más potente). Lo mejor, el detalle de los luchadores.	En su adaptación a consola, Taito ha incorporado no sólo la banda sonora de la Coin-Op, sino otra especial, exclusiva de Dreamcast. Ambas son de excelente factura, aunque les falta ese «algo» para ser inolvidables.	Aunque los textos de Psychic Force han sido totalmente traducidos al inglés, el juego conserva las voces y los diálogos en japonés, quizás para respetar ese «Look Anime» que tanto gusta a los usuarios americanos.	Difícilmente podrás encontrar otro título de lucha en el que se permita ejecutar tantas magias con tan pocos botones. Gracias a ello el usuario puede responder mejor en los vertiginosos combates que componen el juego.

GLOBAL



+ Permite ver el juego a 60 Hz (pantalla completa).

− No es tan espectacular a nivel visual como otros arcades de lucha como Soul Calibur.

La selva ESMERALDA

Amerzone

El género de **aventura** no suele contar con muchos **seguidores** entre los usuarios de **consola**. Sin embargo, para aquellos que **disfrutaron** con Myst y Riven tenemos una **buena noticia**. Con Amerzone van a disfrutar de lo lindo, pero **sobre todo** por la maravillosa **historia** que nos narra.

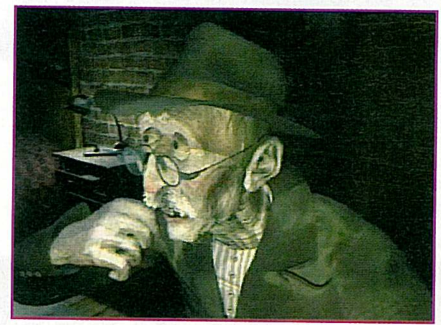
La principal intención de los creadores de **AMERZONE** ha sido trasladar a un juego el mítico mundo creado por **Benoit Sokal** en una de sus series de comics. De hecho, este reconocido dibujante francés ha participado en el desarrollo de la aventura como artista gráfico. Una de las grandes innovaciones respecto a otros grandes del género, encuadrados en el mismo estilo, como RIVEN y MYST, es que se ha pasado de representar los escenarios en pantallas estáticas 2D a utilizar un sistema similar al *QuickTime VR*. De esta forma, el jugador puede rotar el escenario 360º usando el puntero. Quizá ***PLAYSTATION*** no sea la plataforma más adecuada porque pierde definición respecto a la versión de **AMERZONE** para ***PC***. Pero ésto no supone ninguna traba para disfrutar con la aventura, sobre todo si tenemos en cuenta que las increíbles secuencias en vídeo no sufren ninguna variación respecto al original. Y, por supuesto, porque **AMERZONE** cuenta con un sólido argumento que iremos descubriendo con cuentagotas según avanzamos. Como podréis suponer, no se trata de una tarea fácil. Preparad papel y lápiz, porque hay que inspeccionar centímetro a



LOS DESTERRADOS
El padre Mackowski y Alexandre Valembois aún creen en su sueño: que los pájaros blancos vuelvan a sobrevolar Amerzone.





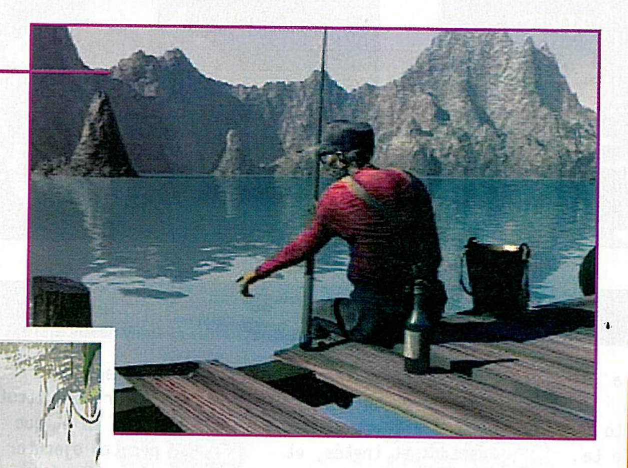


SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	MICROIDS

VALORACION

esta aventura de MICROIDS se encuadra dentro de las del tipo MYST. el argumento es muy sólido, los gráficos bastante buenos y sólo el sonido y algún que otro problema con la detección de objetos y zonas críticas le alejan de ser uno de los grandes del género.



Cuando el vehículo se queda sin gasolina por primera vez, el protagonista tendrá que convencer a este simpático pescador para que le suelte información. Sólo así podrá abandonar este paradisiaco islote.

*La imaginación de **Benoit Sokal**, un reconocido dibujante de comics, ha dejado su sello impreso en cada uno de los elementos que conforman el juego. Desde la fauna, incluyendo extraños seres casi mitólogicos, hasta el diseño de misteriosos artilugios han sido obra de este artista.*

AMERZONE

AVENTURA

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Capítulos	6
Ratón	SI
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD



centímetro cada uno de los decorados para hallar las pistas y objetos necesarios. Aquí, el reconocimiento del puntero puede dejarnos vendidos en algún momento (tendrían que haber afinado un poco más en este aspecto), aunque siempre podemos encomendarnos a la intuición. En lo que respecta al sonido, hemos encontrado ciclos muy repetitivos en los efectos sonoros, a pesar de que las digitalizaciones son muy buenas, mientras que las melodías cumplen su cometido a la perfección, pero sólo aparecen en contadas ocasiones. **DREAMER**

Ingenios atípicos

Entre las creaciones de Valembois destaca el Hydroflot, un vehículo que le permitirá ir por aire, mar o bajo las aguas en su viaje de exploración a las salvajes tierras de AMERZONE.



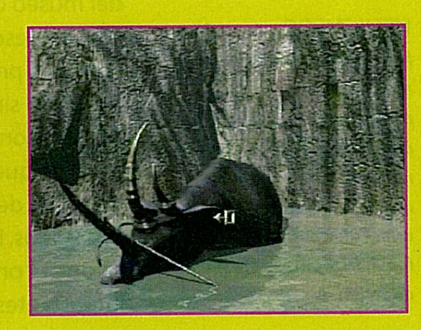


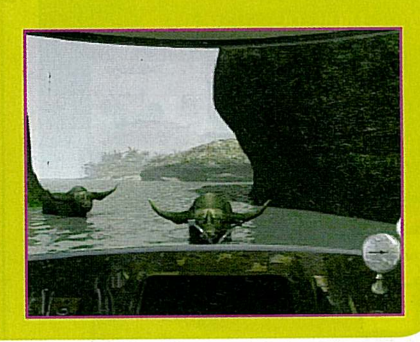
Un mundo mágico

Al adentrarse en el gran río que da vida a AMERZONE descubriremos la insólita fauna que habita en sus riveras y en sus aguas: la densa vegetación que cubre sus orillas y, de vez en cuando, algún que otro embarcadero de madera fuera de uso.

En esta imagen vemos al Pechosaurs, una especie de lagarto dotado de una gran inteligencia. En la aventura te pondrá en un aprieto que sólo podrás solucionar usando tu ingenio y paciencia.







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	80	72	82	82
El efecto conseguido con el QUICK TIME VR es espectacular en PC, pero en PLAYSTATION pierde bastante definición. Aún así resulta destacable el diseño de todos los escenarios y las magníficas secuencias de vídeo que nos ofrece.	Las composiciones creadas para AMERZONE son bastante buenas y remarcan el ambiente aventurero de los dos CD. Sin embargo, hay un problema: aparecen en ocasiones contadas durante el juego y casi siempre en las intros en FMV.	Parece que los creadores se han quedado a medias en este apartado. Mientras que casi todas las digitalizaciones tienen una calidad envidiable, se han empeñado en repetirlas en unos ciclos muy continuos.	A todo al que le gusten las aventuras tipo MYST, exprimiéndose las neuronas al máximo y disfrutando con una historia convincente les gustará AMERZONE. Sólo el control del puntero nos puede jugar alguna mala pasada.	+ La historia y las secuencias de vídeo son maravillosas. − La detección de ciertos elementos por el puntero nos hará perder horas y horas.





Todo bajo CONTROL

Re-Volt

Los coches dirigidos por **radiocontrol** llegan a Dreamcast tras su paso por diferentes soportes. El **programa** mantiene la línea de sus antecesores mejorando **aspectos** como los **escenarios**.



VALORACION

● el contraste entre los variados objetos que rodean los escenarios y el tamaño de los vehículos, se convierte en uno de los alicientes del juego. La mejora gráfica con respecto a las otras versiones para consola se aprecian a simple vista. sólo la complejidad en el control puede hacer que no nos identifiquemos con el juego en un primer momento.



La consola de SEGA recibe con los brazos abiertos a los coches de radio control, con un programa ya aparecido en ***PlayStation*** y ***Nintendo 64***. La nueva versión mantiene el espíritu de las anteriores, en las que su aspecto más destacado fue la creación de unos vistosos escenarios en los que sorprendía el contraste de escala entre los diminutos protagonistas y diversos objetos cotidianos. Para esta ocasión se mantienen los mismos escenarios, aunque se incorporan importantes mejoras en los mismos. Así, las vacías estanterías del supermercado aparecen repletas de productos con vistosos envases, o frías salas del museo que cobran vida con esqueletos de animales prehistóricos. Todo ello sin descuidar por un momento el entorno que rodea todo el juego en el que destacan detalles como el brillo de algunos suelos. Las mejoras no terminan aquí, ya que el programa esconde otras dos importantes novedades: por un lado, el



COMPETICIONES *Las competiciones incluidas son las mismas que aparecieron en las versiones de **PSX** y **N64**. Junto a las carreras hay que mencionar un modo en el que el objetivo es recoger las estrellas repartidas por un circuito lleno de obstáculos.*





VEHICULOS *Los vehículos recogidos en este programa reproducen perfectamente todo tipo de coches teledirigidos. Su sistema de control es similar al real, lo que hace necesarias unas cuantas partidas para familiarizarnos con la sensible dirección de estos coches.*



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM



Multijugador





La versión para *Dreamcast* permite que hasta 4 jugadores puedan participar de forma simultánea. Junto a las carreras, se puede optar por un espléndido modo batalla.





incremento de vehículos (de 4 a 12) que compiten en una prueba de forma simultánea, y por otro el modo multijugador, que hace posible que hasta un número máximo de cuatro jugadores participen en una prueba mediante la división de la pantalla en distintas ventanas. Con respecto al último modo citado se vuelven a incluir dos tipos de competiciones, las tradicionales carreras y el modo batalla. En éste, el objetivo consiste en mantener un tiempo determinado una estrella sin que los rivales nos la arrebaten mediante un golpe. Tampoco hay novedades en las demás modalidades y opciones, entre las que destaca el modo campeonato y el editor de circuitos. En los vehículos la variedad es la nota predominante, aunque muchos de ellos se encuentren ocultos. Su control es aún más realista que el de las anteriores versiones, lo que aumenta aún más la dificultad del juego. Por eso es imprescindible armarse de cierta paciencia hasta conseguir hacerse con las reacciones de los minicoches. Los diversos iconos, con sus distintos poderes, suponen un aliciente más para un programa que deja atrás a las versiones para consola y superando al programa de **PC**.

CHIP & CE

GRAFICOS 93

esta versión vuelve a reproducir los vistosos escenarios de sus antecesores, aunque mejorando su definición. Además, aumentan los elementos que los rodean, solventándose uno de los defectos de otras versiones.

MUSICA 85

Los programadores han vuelto a incluir la misma música recogida en las versiones de NINTENDO 64 y PLAYSTATION. Acompaña tanto en los menús como en las carreras, aunque en estas últimas no se hace notar tanto.

SONIDO FX 89

Además del sonido eléctrico de los motores, se han incorporado nuevos efectos en función del escenario. Así, se escuchan gritos en las calles o se aprecia el sonido de los grillos en la carrera del jardín.

JUGABILIDAD 85

No hay ninguna duda de la magnífica reproducción del comportamiento de los vehículos de radio control. Esta circunstancia es la que hace que se tarde un poco en entrar en el juego.

GLOBAL

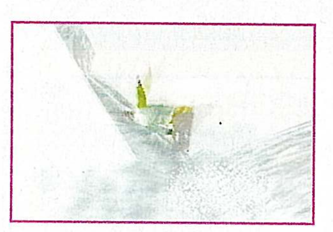


+ La mejora gráfica y alguno de los escenarios como el museo.
- el control supone un inconveniente a primera vista.

Oh, blanca NAVIDAD

Trick'n Snowboarder





Las **navidades** son lo más apropiado para practicar el snowboard, así que, como es **lógico**, todas las compañías aprovechan y lanzan sus títulos relacionados con este deporte, aunque **sólo** este juego de Capcom destaca por su **originalidad**.



EN EL AIRE *En la pequeña pantalla de la parte superior izquierda podremos observar la perspectiva de la cámara que nos graba en cada uno de los saltos del circuito.*

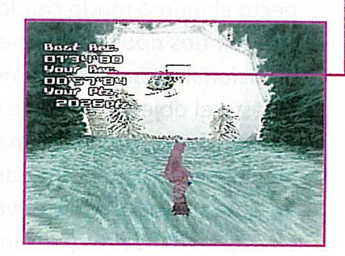
Después de la cantidad de títulos que se han ido creando en torno al *snowboard*, siempre partiendo de la base del primer COOLBOARDERS, el mero hecho de ver la palabra CAPCOM impresa en la portada de **TRICK'N SNOWBOARDER** ya da que pensar. En cuanto nos pongamos a los mandos del título creado conjuntamente por CAPCOM y CAVE nos daremos cuenta de que no se trata de un juego de *snowboard* típico, sino que su originalidad deja muy atrás a todas las demás creaciones similares. El motivo es simple: su modo historia. Imaginad por un momento que habéis sido contratados por una cadena de television similar a EUROSPORT y que vuestro cometido será realizar todo tipo de acrobacias requeridas frente a las cámaras en puntos concretos de cada uno de los diez recorridos. De esta idea parte **TRICK'N SNOWBOARDER**. Ahora sumadle 6 personajes secretos (mas 3 con el truco) que deberemos vencer durante los diferentes retos propuestos durante el modo historia, un divertido modo para dos jugadores (*split screen* y *link cable*) y la posibilidad de realizar una gran cantidad de acrobacias (por supuesto, no tantas como en COOLBOARDERS 2) y tendréis entre manos uno de los más completos y divertidos títulos de *snowboard* creados hasta la fecha. Con respecto al apartado gráfico podríamos decir que se encuentra cercano a la media, aunque efectos como los producidos por las sombras sobre la nieve o el *blur* de algunas repeticiones os harán negar su similitud con los juegos típicos para **PLAYSTATION**. Para completar el lote, **TRICK'N SNOWBOARDER** no sólo nos ofrece la posibili-



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM/CAVE



EL HELICOPTERO
Para llegar hasta la cima de algunos de los circuitos más largos, necesitaremos la ayuda de un helicóptero.

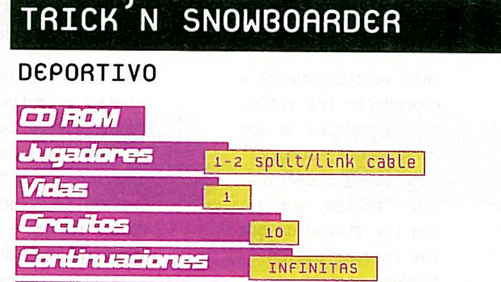


RETOS
En determinados momentos del modo historia seremos retados por los personajes ocultos. Si los vencemos, serán nuestros.



VALORACION

TRICK'N SNOWBOARDER es, a primera vista, uno de tantos típicos juegos de snowboard que han aparecido para PLAYSTATION. La diferencia está en su divertido y novedoso modo historia y en su sencillo control, sobre todo a la hora de ejecutar complicadas (visualmente hablando) acrobacias.



TRICK'N SNOWBOARDER

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2 split/link cable
Vidas	1
Circuitos	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD (1-5 BLOQUES)





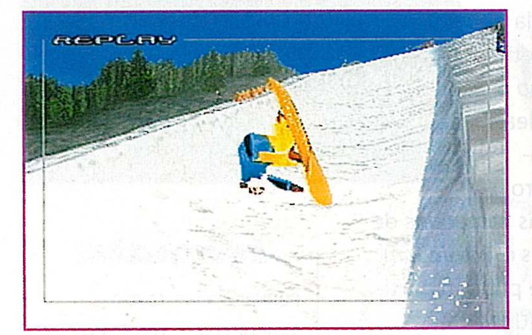


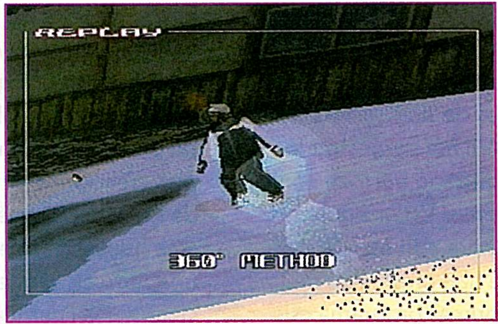


REPLAY

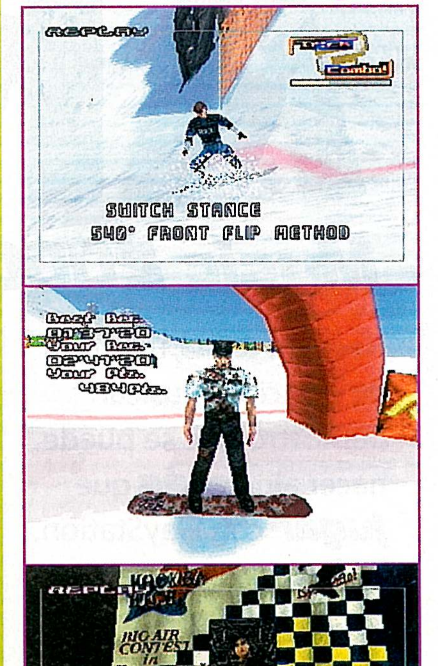
Las repeticiones serán las secuencias en las que apreciaremos con mayor detalle la gran calidad gráfica de TRICK'N SNOWBOARDER.







Personajes



Aquí tenéis a los tres personajes ocultos que CAPCOM ha incluido en TRICK'N SNOWBOARDER. Para hacerlos seleccionables, bastará con pulsar triángulo, triangulo, X, X, cuadrado, círculo, cuadrado, círculo en la pantalla de presentación.



Más modos

Además del mencionado modo historia, en TRICK'N SNOWBOARDER también podremos jugar en el modo *Free*, el cual nos permitirá seleccionar entre *Alpine*, *One Jump*, *Snowboard Park* o *Half Pipe*. Para los más exigentes, los extraños modos de edición de personaje y fondo de menús.

dad de crear nuestro propio logo del juego sino que, lo más impresionante de todo, CAPCOM ha decidido incluir a los personajes de RESIDENT EVIL 2 Leon, Claire e incluso a uno de los zombies, en el apartado de personajes secretos (el truco para elegirlos está en estas dos páginas). Un gran juego que competirá con el inminente COOLBOARDERS 4. **DOC**

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	85	88	92	89
Lo más destacado de este apartado son los efectos de luz como los «lens flares» producidos al pasar delante del sol, la sombra proyectada de cualquier elemento sobre la nieve y los efectos de blur de algunos replays.	Algunos de los temas compuestos para TRICK'N SNOWBOARDER contienen loops fácilmente reconocibles salidos de algún que otro tema de la saga BEATMANIA. Por lo tanto, ya podéis imaginar el estilo musical.	El continuo susurro de la nieve al deslizarnos por ella nos hará sentir que estamos bajando ladera abajo una montaña nevada. Supongo que esto es lo único destacable de este apartado en un título de este tipo.	El modo historia hace de este apartado el más importante de TRICK'N SNOWBOARDER, con lo cual, estamos ante lo que puede ser el juego de snowboard más original que se haya programado nunca en cualquier sistema doméstico.	+ El modo historia es absolutamente innovador. – ¿Existe alguien en el mundo capaz de emplear más de 20 minutos en el diseño del logo?



Mamá, quiero ser ARTISTA

Music 2000

Hace un *año*, un título de creación musical demostró que se puede hacer algo *más* que *jugar* con PlayStation. Con Music 2000, Jester int. ha conseguido *rizar* el *rizo*.

Siempre que alguien se refiere a una consola, en este caso a **PLAYSTATION**, lo hace sabiendo o pensando que se trata de un máquina «sólo» para jugar. La tarea de los chicos de JESTER INTERACTIVE fue demostrar lo contrario hace un año, y vaya si lo consiguieron. Ahora, con **MUSIC 2000** se han propuesto mejorar aquel primer programa que ya rozaba en el límite de memoria de la máquina de SONY. Al parecer y, por lo resultados obtenidos, no les ha resultado muy complicado ya que, además de contar con un entorno gráfico más cuidado, posee todas las características del primero vastamente ampliadas y mejoradas, como la inclusión de nuevos estilos musicales como el Rock o el Indie y otras nuevas que explicaremos a continuación. La más importante de ellas de cara a la creación musical es la posibilidad de samplear (o «ripear») una porción de cualquier CD de música que introduzcamos en la consola, con el objetivo de utilizar el *loop* o instrumento sampleado en nuestras propias creaciones. Otro de los aspectos más llamativos de este nuevo MUSIC es el *Music Jam*, un modo en el que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente y que pondrá en cada botón y dirección de cada mando un *loop*, el cual esta acompasado con todos los demás *loops* de los demás jugadores para así reproducir nuestros propios temas en tiempo real, muy al estilo MIX-MAN STUDIO de **PC**. El sistema de creación de vídeo ha sido potenciado con respecto a la primera entrega con nuevos efectos visuales y su interfaz ha sido simplificada.

DOC





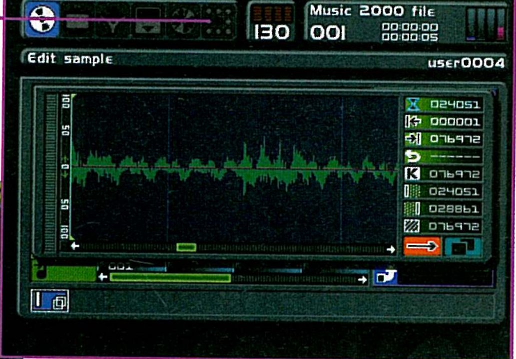
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	JESTER INT.

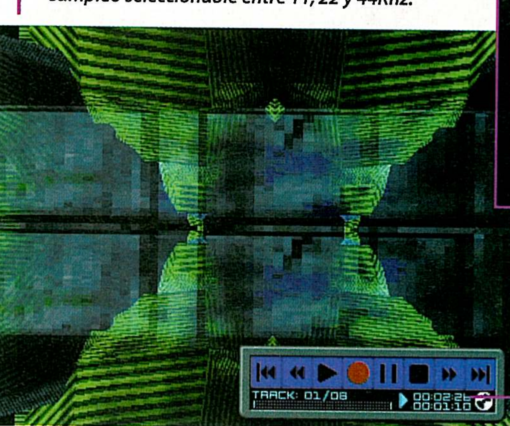


VALORACION

si siempre te ha llamado la atención el universo musical, MUSIC 2000 es una buena manera de empezar a componer tus propios temas. en el caso de que ya poseas el primer MUSIC, esta segunda parte no te defraudará, ya que incluye una gran cantidad de nuevos riffs y estilos y, lo que es más importante, la capacidad de samplear audio de un cd.

EL SAMPLER *Con este menú podremos editar cualquier sample recogido anteriormente por medio del CD ROM de **PSX** con una calidad de sampleo seleccionable entre 11, 22 y 44Khz.*



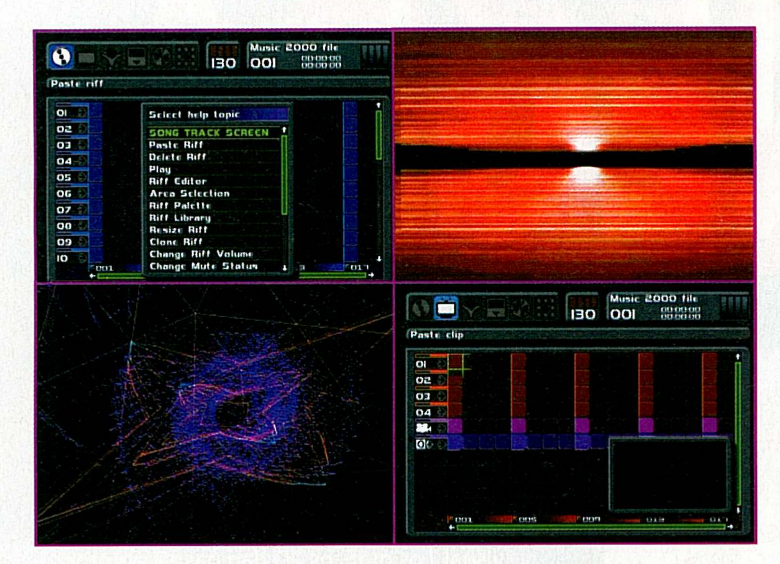


GENERADOR DE VIDEO *Si lo que queremos es escuchar nuestro CD de música preferido pero nos gustaría observar el desarrollo de un vídeo acorde con el sonido, con **MUSIC 2000** también podremos hacerlo.*

MUSIC 2000

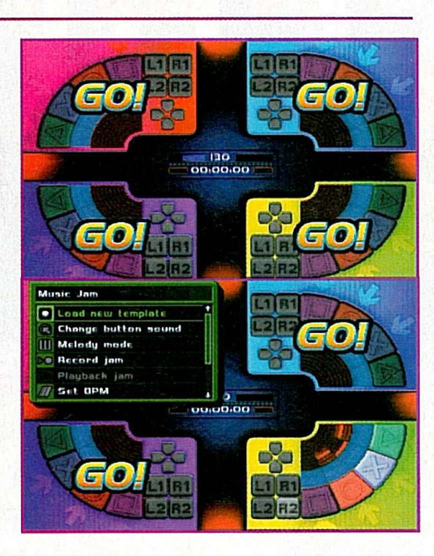
MUSIC TRACKER

CD ROM	
Jugadores	1-4
No. de Samples	MAS DE MIL
Polifonía	24 CANALES
Canales de vídeo	24
Ratón	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD



Music Jam

Este nuevo modo, especialmente indicado para los vaguetes con oído pero sin ganas de componer, permitirá hasta a cuatro jugadores simultáneamente mezclar un tema en tiempo real utilizando simplemente los botones y el *control pad* de cada uno de los mandos. Los usuarios de *PC* encontrarán este modo similar al sistema utilizado en Mixman Studio.





El interfaz de creación de vídeo es similar al de audio, con el objetivo de unir ambos elementos en uno solo sin ningún tipo de confusión para el usuario.







***Music 2000** nos permitirá observar la cantidad de RAM, VRAM y SRAM disponible en cualquier momento.*

Si activamos el modo World View podremos ver los 24 canales de audio funcionando simultáneamente en una sola pantalla, sin necesidad de scrolls.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	94	94	83	89
unido al atractivo, futurista e intuitivo interfaz gráfico del juego está la posibilidad de realizar nuestros propios videoclips, con una gran cantidad de efectos gráficos y patrones preestablecidos.	el programa incluye temas de Leftfield y Groverider como muestra de lo que se puede llegar a hacer con un poco de oído y habilidad. Los nuevos riffs hacen que el límite esté tan sólo en tu imaginación.	en este apartado incluiremos los samples utilizables en nuestros propios riffs, cuyo sample rate es seleccionable entre 11, 22 y 44 khz, y suenan realmente bien, al provenir de buenas fuentes.	el interfaz gráfico del juego es tan sencillo e intuitivo que apenas te costará acostumbrarte a su funcionamiento. si te quieres divertir de un modo rápido y sencillo, el modo Music Jam es realmente divertido.	+ una buena manera de emplear el potencial de PlayStation para componer música. - si lo que quieres es jugar, no te compres Music 2000.



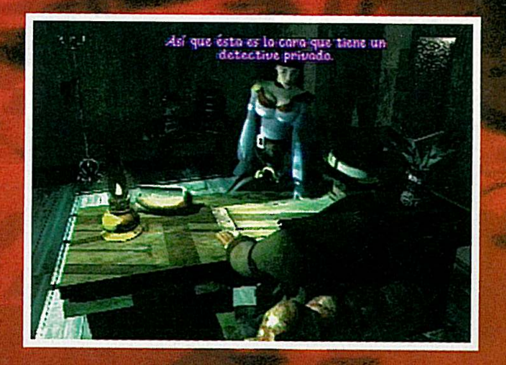
Discworld Noir

Pura SERIE NEGRA

La serie de **aventuras gráficas** basadas en los libros de Terry Pratchett llega a su **tercera** entrega para PlayStation, en este caso en forma de homenaje al cine y la **novela** negra americana. El mago Rincewind ha cedido el protagonismo a Lawton, un detective privado, en una **misteriosa** aventura en la línea del universo de Raymond Chandler, donde no faltan ni el asesino ni la mujer fatal.



Terry Pratchett, Discworld Noir se desmarca totalmente de las dos anteriores aventuras gráficas, no sólo en el cambio de protagonista, sino en todo el apartado visual. Los gráficos 2D dan paso a entornos 3D renderizados animados por medio del vídeo, donde únicamente el detective Lawton es generado por la propia consola. Con ello PERFECT ha pretendido solventar el gran problema de ***PSX*** a la hora de adaptar aventuras gráficas originales de ***PC***: su escasa memoria *RAM* y la ausencia







Noir traslada a un universo pseudomedieval los clichés del cine negro. Preparaos para ver un Golem haciendo de mozo de cocina.

Con el recuerdo aún imborrable de las dos primeras entregas, el tercer capítulo de MundoDisco llega para cubrir en la medida de lo posible el gran vacío de aventuras gráficas para ***PSX***, y supone además una ocasión inmejorable para desempolvar su periférico más infrautilizado: el ratón. Aunque también adapta el peculiar universo literario de

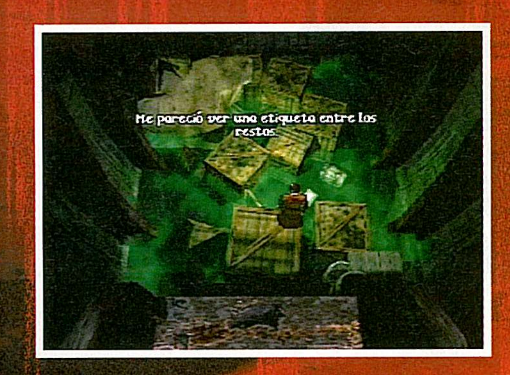
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	PERFECT

DISCWORLD NOIR

AVENTURA GRAFICA

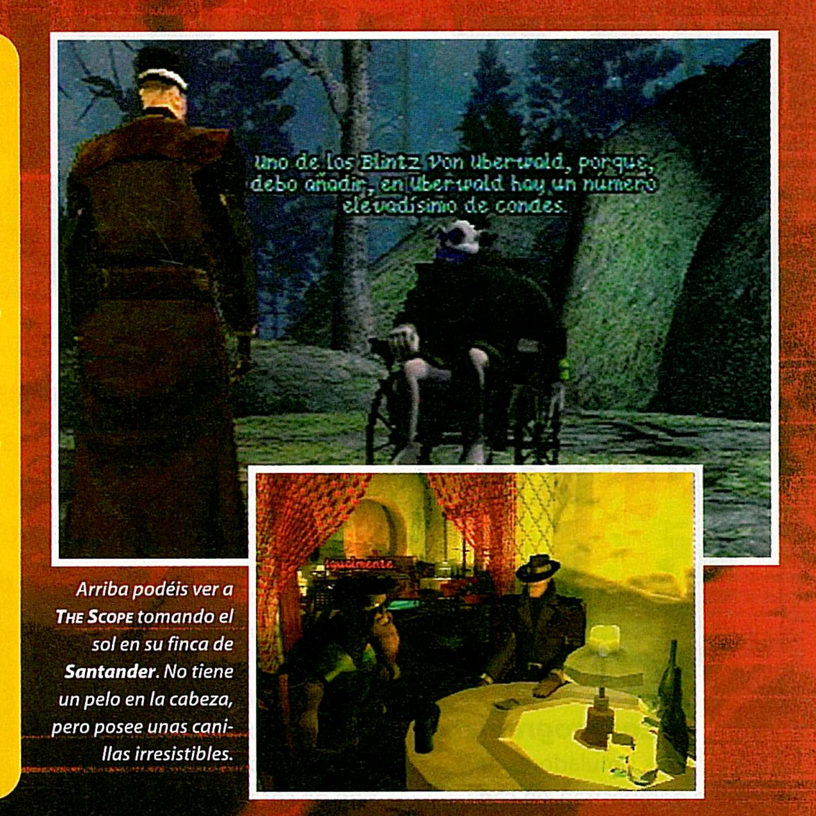
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Actos	4
Ratón	SI
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD



de disco duro. **Noir** requiere un acceso constante a la unidad de CD, pero al menos no rompe demasiado la acción de esta aventura de investigación al más puro estilo del cine negro americano. Con el humor característico del universo MundoDisco, **Noir** traslada todos los estereotipos del género (el detective «chulesco», la mujer fatal, el gorila) al mundo medieval y anacrónico de **Prachett**, donde deberás solventar desapariciones, robos y asesinatos en cuatro largos actos. Aunque hay aventuras mejores para ***PSX*** (los Broken Sword), ésta no os decepcionará. **NEMESIS**

VALORACION

● Aparecen tan pocas aventuras gráficas en PlayStation que cuando se comercializa alguna uno se tira a degüello a por ella, independientemente de su calidad gráfica. Discworld Noir es un buen ejemplo de ello. A nivel visual, este título es una completa patata (sólo Lawton está generado por la consola, el resto es vídeo o gráficos renderizados pésimamente animados), pero si ya tienes The X-Files o los dos Broken Sword no harás ascos a esta aventura donde afortunadamente abundan los golpes de humor típicos de MundoDisco. Y es lo bastante lioso para ocuparte durante semanas.

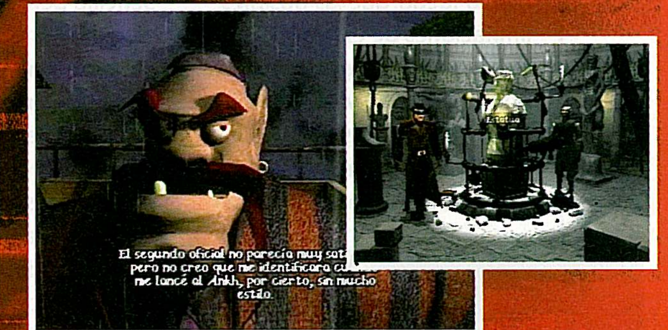


*Arriba podéis ver a **The Scope** tomando el sol en su finca de **Santander**. No tiene un pelo en la cabeza, pero posee unas canillas irresistibles.*

Textos en cristiano.

Al igual que los anteriores MundoDisco para *PlayStation*, Discworld Noir incorpora textos en castellano, pero las voces permanecen en el idioma original, el inglés. Menos da una piedra.







El origen de los juegos basados en MundoDisco se remonta al 86, cuando PIRANHA y DELTA 4 comercializaron una aventura conversacional para Spectrum, con Rincewind de prota.

GRAFICOS — 75
El protagonista (lo único generado en tiempo real) por la consola) camina por escenarios renderizados y habla con personajes también renderizados, y pésimamente animados. La calidad de vídeo tampoco es una maravilla

MUSICA — 90
El homenaje de Discworld Noir al cine negro alcanza también a la banda sonora, puro jazz, en la que también se pueden escuchar un par de cancioncillas geniales. Es una lástima que no vayan acompañadas de subtítulos.

SONIDO FX — 84
Aunque los textos sí están traducidos al castellano, no ha sucedido lo mismo con las voces de Discworld Noir. De todas formas, éstas tienen tanta calidad y hacen tanta gracia que no se echa en falta el doblaje.

JUGABILIDAD — 85
Cualquiera que haya jugado con cualquiera de las entregas anteriores de MundoDisco conoce el grado de locura y lo enrevesado de su trama. El control deja algo que desear con el ratón, pero con el pad analógico es perfecto.

GLOBAL



83

+ La música, el humor. Otra aventura gráfica en PSX.
- Los gráficos son verdaderamente infames.

Reel Fishing



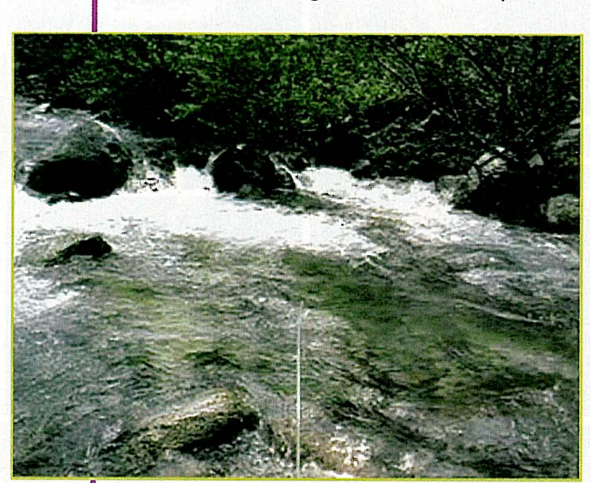


En EL RIO aquél...

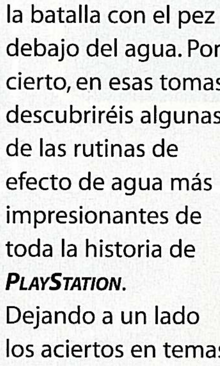


De no tener un sólo ***representante*** de los simuladores de pesca en España para poder mostraros sus muchas ***excelencias***, ahora parece que no va a haber un mes sin un nuevo ***lanzamiento***. En esta ocasión hablaremos de Reel Fishing.

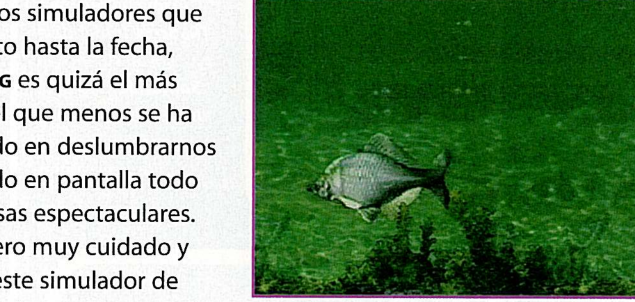
Los programadores de los simuladores de pesca demuestran, en cada nuevo juego, que las posibles limitaciones de este género pueden superarse con algo de buena voluntad y echándole importantes dosis de imaginación. En **Reel Fishing** se han sacado de la manga un nuevo modo para representar el escenario y se han ido directamente a la imagen de vídeo mostrándonos una especie de películas de los diferentes parajes. Lo que en un principio podría sonar a solución fácil y cutre, en la práctica resulta una forma muy real y atractiva que, combinada con unas curiosas imágenes subacuáticas, da unos resultados muy interesantes y preciosistas.

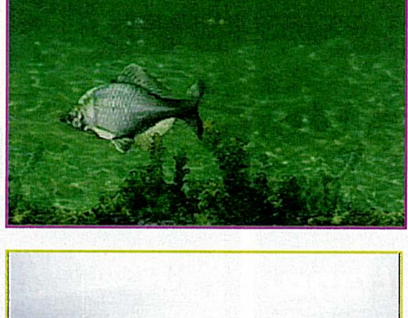


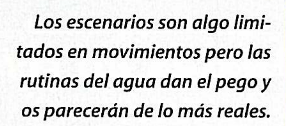
De todos los simuladores que hemos visto hasta la fecha, **Reel Fishing** es quizá el más realista y el que menos se ha preocupado en deslumbrarnos aglutinando en pantalla todo tipo de cosas espectaculares. Sencillo pero muy cuidado y elegante, este simulador de pesca se limita a mostrarnos lo que normalmente ve el pescador desde la orilla y sólo se permite el lujo de escapar de ese punto de vista para mostrarnos la batalla con el pez debajo del agua. Por cierto, en esas tomas descubriréis algunas de las rutinas de efecto de agua más impresionantes de toda la historia de ***PlayStation***. Dejando a un lado los aciertos en temas estéticos, lo que quizá esté un poco por debajo de la media del género sea

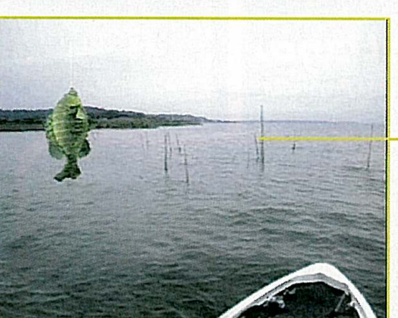














Los escenarios son algo limitados en movimientos pero las rutinas del agua dan el pego y os parecerán de lo más reales.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRAVE
PROGRAMADOR	NATSUME

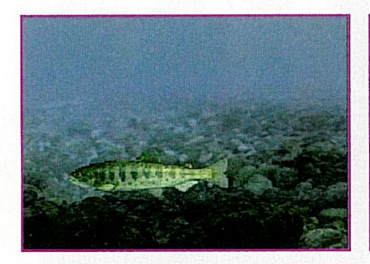
VALORACION

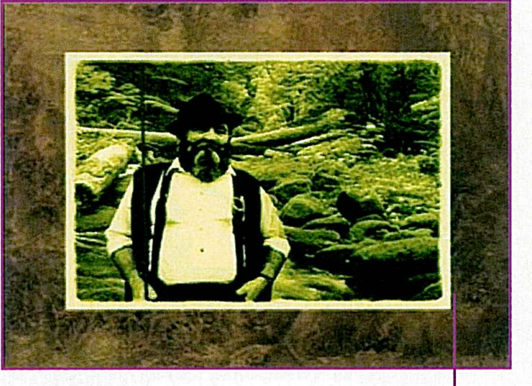
REEL FISHING nos ha dejado una grata impresión, pero también cierto sabor agridulce por no sacarle más partido a sus muchos aciertos. Todo el trabajo realizado en el apartado gráfico se encuentra entre lo mejor y más innovador que hemos visto en el género. El único problema que le vemos a REEL FISHING es que su oferta y mecánica de juego anda algo justita para lo que suelen ofrecer otros juegos de pesca. Lo que hay está muy bien, pero deberían haber incluido algunas cosas más...

REEL FISHING

SIMULADOR DE PESCA

CD ROM	
Jugadores	1
Emplazamientos	7
Modos	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



*Este orondo tipejo, al que confundimos inicialmente con nuestro compañero **Angel Aranda**, será el encargado de darnos sabios consejos.*



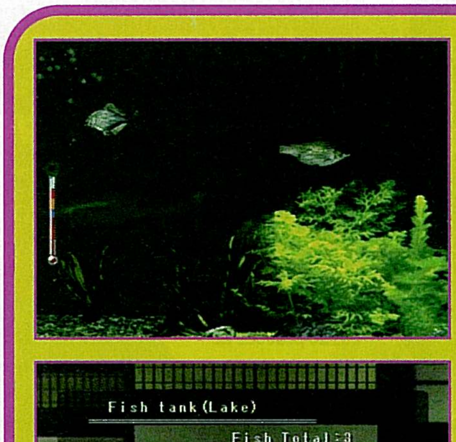
A la hora de elegir los aparejos no tendréis demasiados problemas, ya que cada escenario viene con todo ya seleccionado.






Aunque no tengan el dinamismo de otros juegos de pesca, las escenas subacuáticas son realmente vistosas y de las más logradas.

...y al Acuario




Lo de guardar nuestras capturas en un acuario es algo que no habíamos visto nunca en este género. Un detalle novedoso y simpático que nos obligará, además, a tener que prestar una atención especial a nuestros peces. Si no los alimentas y cuidas con frecuencia se quedarán... pez.

su mecánica de juego y su oferta en modos. Aunque la estructura del juego garantice bastantes horas de entretenimiento y su dificultad esté bien programada, el hecho de contar con una única modalidad de juego es algo que le resta bastantes enteros a la jugabilidad de **Reel Fishing.** Lo de los acuarios es un detalle gracioso y muy original pero no lo suficiente para compensar lo de un sólo modo de juego. Una verdadera pena.

DE LUCAR



GRAFICOS 92

Aunque no sean demasiado interactivos, esta nueva variante de escenarios filmados es de las más sugerentes que hemos visto. Las tomas debajo del agua son extraordinariamente buenas y con unos efectos muy logrados.

MUSICA 90

Melodías relajantes que parecen sacadas de uno de esos canales de televisión anti-stress tan de moda entre los Product Managers de nuestro sector. Tan adecuadas, que se podría decir que su mayor virtud es que no destacan.

SONIDO FX 90

Los efectos están sacados directamente de la naturaleza y aglutinan de una manera convincente los sonidos del agua y de los «animales de compañía» típicos del género como son los pájaros.

JUGABILIDAD 80

Es quizá donde se han quedado un poco cortos. Un único modo de juego, una mecánica algo simple y unas batallas con los peces algo rutinarias y elementales, no son una oferta comparable a la que suelen ofrecer este tipo de juegos.

GLOBAL



85

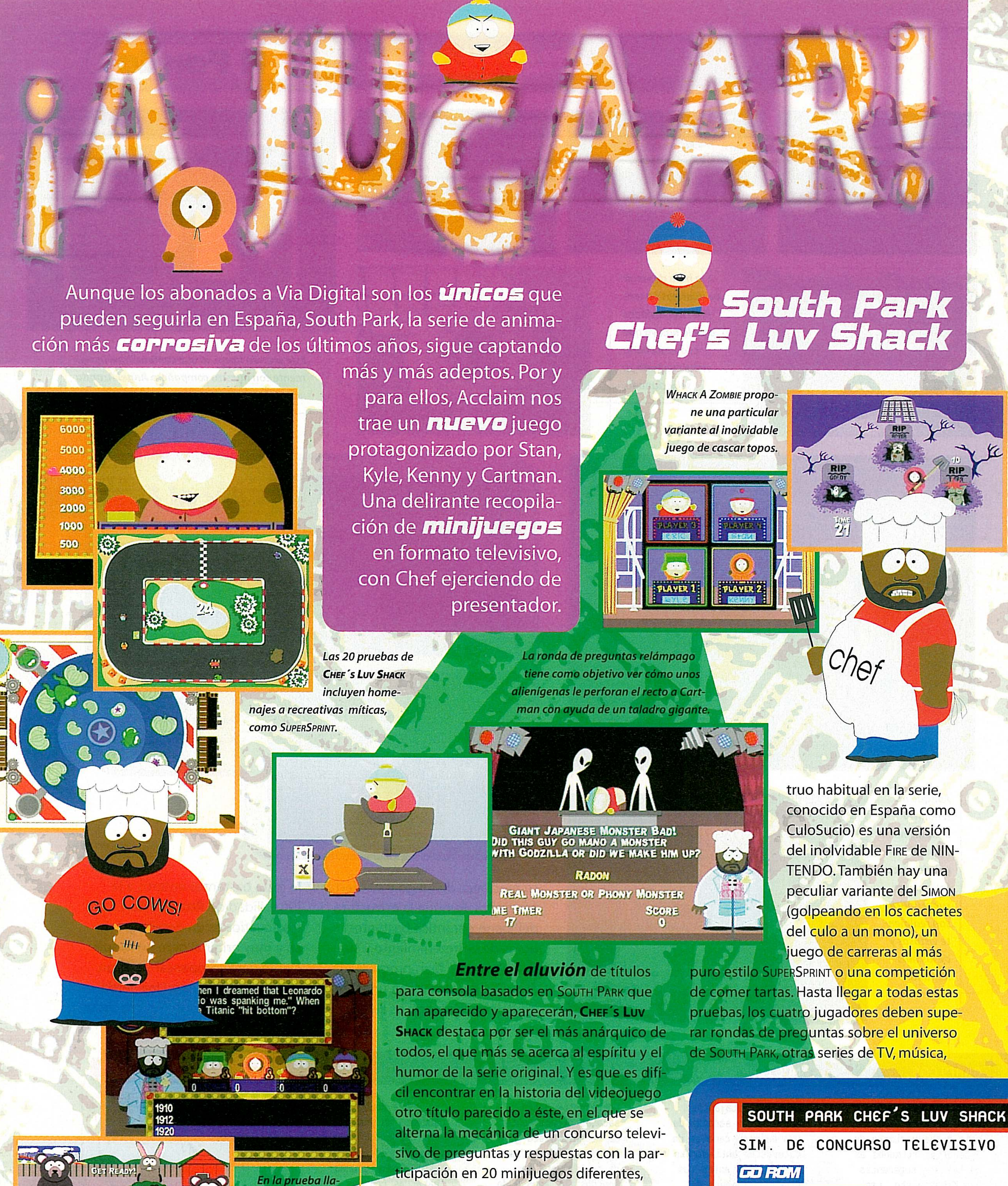
\+ El apartado gráfico está entre lo más logrado y novedoso del género.

\- Deberían haber incluido algunos modos de juego más.

¡A JUGAAR!

South Park Chef's Luv Shack

Aunque los abonados a Via Digital son los ***únicos*** que pueden seguirla en España, South Park, la serie de animación más ***corrosiva*** de los últimos años, sigue captando más y más adeptos. Por y para ellos, Acclaim nos trae un ***nuevo*** juego protagonizado por Stan, Kyle, Kenny y Cartman. Una delirante recopilación de ***minijuegos*** en formato televisivo, con Chef ejerciendo de presentador.



Whack A Zombie propone una particular variante al inolvidable juego de cascar topos.

Las 20 pruebas de Chef´s Luv Shack incluyen homenajes a recreativas míticas, como SuperSprint.

La ronda de preguntas relámpago tiene como objetivo ver cómo unos alienígenas le perforan el recto a Cartman con ayuda de un taladro gigante.

En la prueba llamada Chicken Lover deberás descubrir el escondite de un amante de los pollos, antes de que seduzca a tu gallina.

Entre el aluvión de títulos para consola basados en South Park que han aparecido y aparecerán, **Chef´s Luv Shack** destaca por ser el más anárquico de todos, el que más se acerca al espíritu y el humor de la serie original. Y es que es difícil encontrar en la historia del videojuego otro título parecido a éste, en el que se alterna la mecánica de un concurso televisivo de preguntas y respuestas con la participación en 20 minijuegos diferentes, muchos de ellos homenajes a recreativas o *hand-helds* clásicas. La prueba titulada *Asses In Space* es un clon del mítico Asteroids (pero sustituyendo los asteroides por gigantescos culos), mientras que *Bees At The Picnic* es puro Galaga o *Scuzzlebutt* (llamada así por su protagonista, un monstruo habitual en la serie, conocido en España como CuloSucio) es una versión del inolvidable Fire de Nintendo. También hay una peculiar variante del Simon (golpeando en los cachetes del culo a un mono), un juego de carreras al más puro estilo SuperSprint o una competición de comer tartas. Hasta llegar a todas estas pruebas, los cuatro jugadores deben superar rondas de preguntas sobre el universo de South Park, otras series de TV, música,

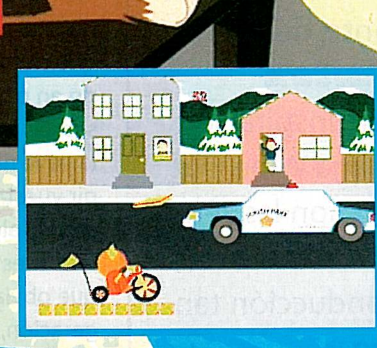
SOUTH PARK CHEF´S LUV SHACK	
SIM. DE CONCURSO TELEVISIVO	
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Pruebas	20
Continuaciones	NO
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	NO



Bees At The Picnic es una de las pruebas más normalitas del juego. Es el GALAGA *pero con abejas en lugar de marcianitos.*

Scuzzlebutt homenajea FIRE *de* NINTENDO*. Fijaos en CuloSucio y veréis una de sus peculiaridades: su pierna izquierda es **Ricky Martin**.*

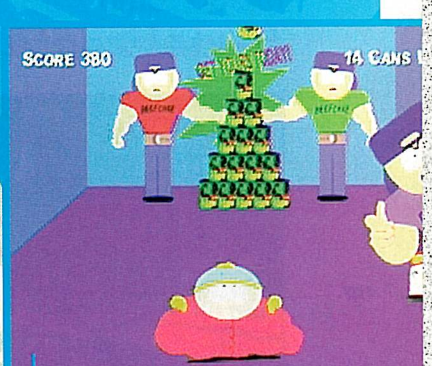
Abajo podéis ver una de las pruebas más divertidas del juego, bautizada como Tug Oh War.



El mono mutante de cuatro culos (obra de Mephisto, el sabio loco del pueblo) protagoniza Spank The Monkey With Mr. Mackey.

VALORACION

Como los otros títulos basados en SOUTH PARK que han aparecido (o lo harán) para consola, CHEF´S LUV SHACK será mejor apreciado por aquellos usuarios que conozcan la serie. El resto, superados los recelos iniciales respecto a sus gráficos, encontrarán un título muy divertido para jugar en compañía de otros, aunque soso a la hora de participar en solitario. Eso sí, carcajadas aseguradas.



En la prueba conocida como Beefcake, Cartman deberá hincharse a latas de Weith Gain 4000, el alimento energético de los campeones.

cine o cultura general. El caracter localista de muchas de las preguntas (pensadas únicamente para los usuarios *yankees*) y la barrera del idioma son los dos únicos escollos que presenta **CHEF´S LUV SHACK**, que por otro lado ofrece una de las mejores experiencias multijugador vividas hasta la fecha en ***DC***. Es la principal baza de este juego, que no puede (ni quiere) competir graficamente respecto al resto de lanzamientos de ***DC***, del que nadie puede quedar defraudado. Prometía sólo diversión y lo ha cumplido. **NEMESIS**



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCL.S.AUSTIN

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
73	83	90	85	84
CHEF´S LUV SHACK sigue fielmente la estética de la serie original, lo que motivará la decepción de más de un usuario de DC acostumbrado a fastuosos entornos 3D. No aprovecha el hardware de DC, pero tampoco lo buscaba.	Quitando la impagable sintonía de cabecera del concurso, cantada por chef (ISAAC HAYES) en su línea habitual, el resto de la música queda en un segundo plano respecto a los diálogos digitalizados de los personajes.	Aunque no ha sido traducido al castellano, al menos los constantes diálogos digitalizados han corrido a cargo de los mismos responsables de la serie: TREY PARKER, MATT STONE y el rey del blues ISAAC HAYES.	Dejando muy claro que está pensado para varios jugadores (no para uno), esta nueva adaptación de SOUTH PARK os ofrecerá tardes geniales gracias a sus minijuegos. Lástima que no se puedan seleccionar directamente.	+ si te gusta la serie, te lo pasarás en grande. – NO incluye ningún minijuego para VISUAL MEMORY.



BIODRAMINA de diseño

Killer Loop

Colorido impresionante, destellos de ***exquisitez*** técnica y una inspiración clara en la saga Wipe Out de Psygnosis son las señas de ***identidad*** de un juego de conducción tan rápido como ***hipnotizante***.

Sí, biodramina porque hay ocasiones en que todo discurre tan rápido en pantalla que ni sabréis hacia dónde apunta la nave ni hacia dónde dirigir vuestra pupilas, y preciséis de algo para evitar esos instantes de mareo. Esto, que obviamente es una exageración, se produce por la sinuosidad de los circuitos y por la peculiaridad dinámica de los artefactos que controlamos, unos trípodes tan veloces como sensibles a cualquier contacto. La mecánica de juego es la habitual, con modos de campeonato y contra-reloj, y varios circuitos y naves que pilotar. Las carreras son muy parecidas a las de WIPE OUT, pero con más *loopings* y partes tubulares que permitirán deslizarnos por los costados de los trazados, e incluso dar vueltas completas y ponernos «mirando a Júpiter» (por eso lo de la biodramina). Sin embargo, aunque gráficamente es de lo más sorprendente que hemos visto, por no decir lo que más en aspectos como el juego de luces o de reflejos en el circuito, carece del «encanto» del mentado WIPE OUT, y de la jugabilidad de los grandes del género. Entretener entretiene, pero quizá no el tiempo necesario como para mantenernos



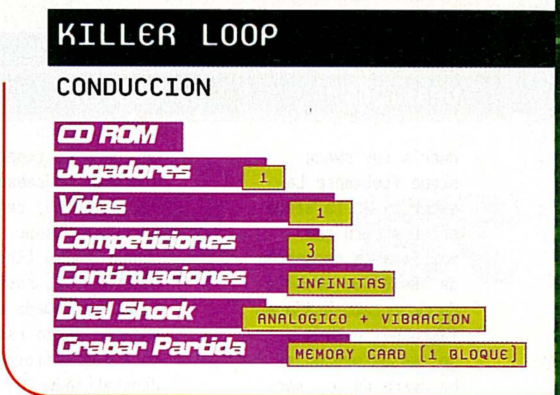


TECNICAMENTE *hay pocos juegos que puedan igualar a KILLER LOOP. Motor gráfico hipersuave, exquisita utilización de la paleta gráfica y velocidad vertiginosa.*









ADELANTA POR UN TUBO *Así es. En los tubos, si no te mareas al hacerlo, podrás ir por el techo y adelantar a tus rivales. Si ya te pones bizco al ver la pantalla, imaginaros hacerlo en la vida real.*



Hasta el menú de selección de nave, circuito y modo de juego está presidido por un diseño muy vanguardista y «estiloso».



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRAVE ENT.
PROGRAMADOR	VCC/FEB

VALORACION

● es, junto a WIPE OUT, el juego más plástico y «estiloso» de PSX. Gráficamente es impecable, con un colorido y juego de reflejos impresionante. Sin embargo no deja de ser un clon de WIPE OUT, y aunque visualmente sea más impactante, está bastante por detrás, sobre todo en materia de jugabilidad.

KILLER LOOP

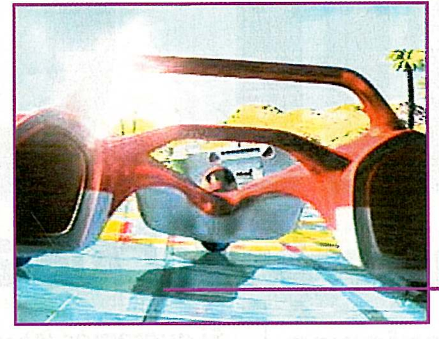
CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

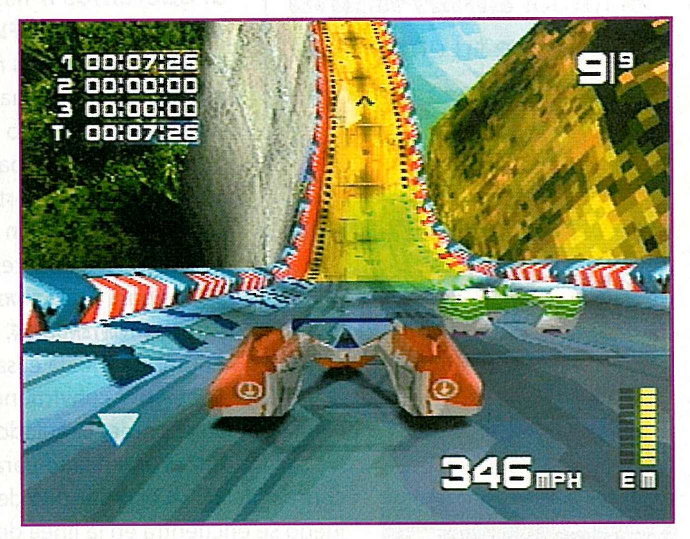
Circuitos

Los circuitos en que podremos competir son sólo cuatro: Moscú, Himalaya, Hawaii y Marte. Y decimos sólo por el número, porque sus dimensiones son considerables, sobre todo si pensamos a la velocidad a la que van estos cacharros. Si somos rápidos podremos acceder a un circuito extra oculto llamado Needle Rock (roca afilada).





INTRO
Las escenas de introducción al juego representas escenas vertiginosas de carreras, combinadas con imágenes espaciales que entroncan con el argumento del juego.



pegados a la consola durante días. Eso sí, es el juego ideal para mostrar las capacidades visuales de la consola, y me atrevería a decir que es más divertido contemplarlo que jugarlo. De todas formas, si jugasteis a WIPE OUT y os quedásteis con ganas de más carreras futuristas en los que los gráficos sean los protagonistas, no lo dudéis, **KILLER LOOP** es un desparrame visual que divierte un ratito. **THE SCOPE**



Tripodes



De izquierda a derecha y de arriba abajo, los Trípodes disponibles son:
- Sinus Alpha. Gran Agarre y manejo, aceleración media y velocidad punta más que discreta.
- H&K 303. Manejo excepcional y un gran equilibrio entre velocidad, aceleración y agarre.
- Pulse Rival. Extraordinaria velocidad punta pero agarre y aceleración bastante pobres.

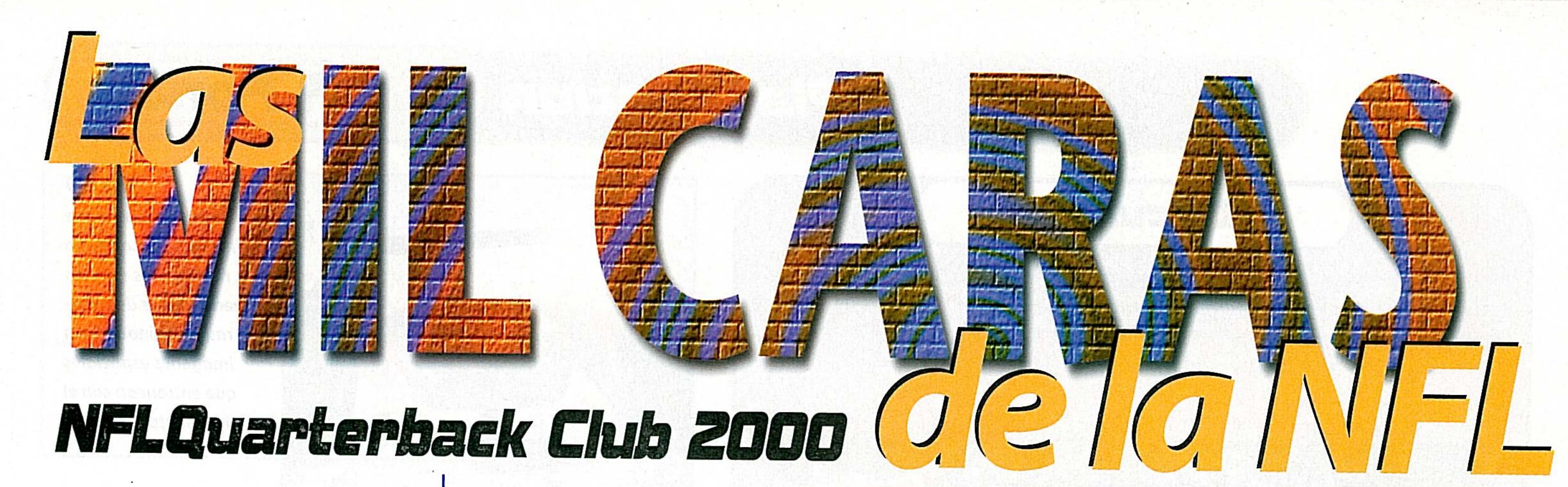






GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	85	82	80	82
Los gráficos de este juego parecen sacados de un desfile de moda. Lo más destacable son los juegos de luces, que en ocasiones convertirán en un completo arcoiris la pantalla. Lo mejor del juego de lejos.	¿Os acordáis del «kebumbambamkebum-babereberebe...» de Chimo Bayo? Pues sólo falta una voz por detrás cantando lo de «esta me gusta a mí». Un rompepistas como dirían los locutores de la radio.	Los sonidos y efectos habituales en un juego de conducción en los que hay armas que participan. El sonido de los motores de los trípodes da el pego, aunque parecen digitalizaciones de un aspirador de esos ultramoderno.	Muy bonito y todo eso, pero a la hora de jugar acaba haciéndose monótono al poco tiempo. Eso sí, si quieres alucinar con los gráficos más vanguardistas y efectistas, cómpratelo y disfrutarás de lo lindo.	+ Hay efectos de iluminación realmente impresionantes. – Carece del encanto de la saga WIPE OUT.



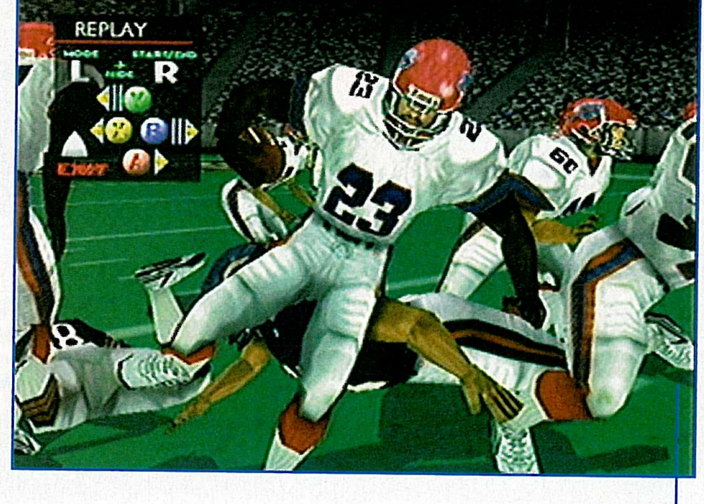


Las MIL CARAS de la NFL

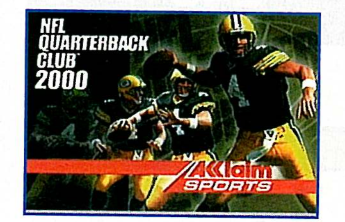
NFL Quarterback Club 2000

El fútbol **americano** hace su entrada en Dreamcast de la mano de ACCLAIM. Al tradicional sistema de juego se une una **impresionante** calidad gráfica y cámaras desde cualquier **perspectiva** imaginable

Si queremos ir hasta el orígen de la saga **NFL Quarterback Club** es necesario remontarnos hasta 1995, año en que vio la luz la primera entrega para ***Super Nintendo***. A partir de ese momento se han ido sucediendo diferentes versiones para ***PlayStation***, ***Saturn*** y ***Nintendo 64***. Ahora, la serie da el salto a ***Dreamcast***, convirtiéndose en el primer simulador de fútbol americano para la consola de SEGA. El desarrollo del juego se encuentra en la línea de sus ilustres antecesores, siendo el apartado gráfico el más destacado. En este sentido, la reproducción de los jugadores es todo un espectáculo, incluyendo más de 1.200 nuevos movimientos con respecto a anteriores entregas. Entre estos movimientos destacan, además de las acciones del juego, la reproducción de algunas de las celebraciones realizadas por los equipos de la **NFL**. Además, hay que citar detalles como la pintura de los ojos con la que los jugadores evitan el reflejo de los focos. Estos aspectos pueden apreciarse gracias a las 14 cámaras que ofrecen las imágenes más espectaculares de fútbol americano nunca ofrecidas en un videojuego. Las selección de jugadas y la inteligencia artificial han sido supervisadas por profesionales de la **NFL**. Entre las opciones se vuelve a contar



UN CLASICO *Dentro de los simuladores de fútbol americano, la saga **NFL Quarterback Club** es una de las que cuenta con más prestigio. Este ha sido logrado gracias a versiones para diferentes consolas.*

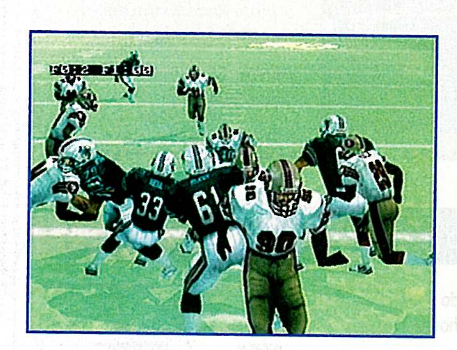


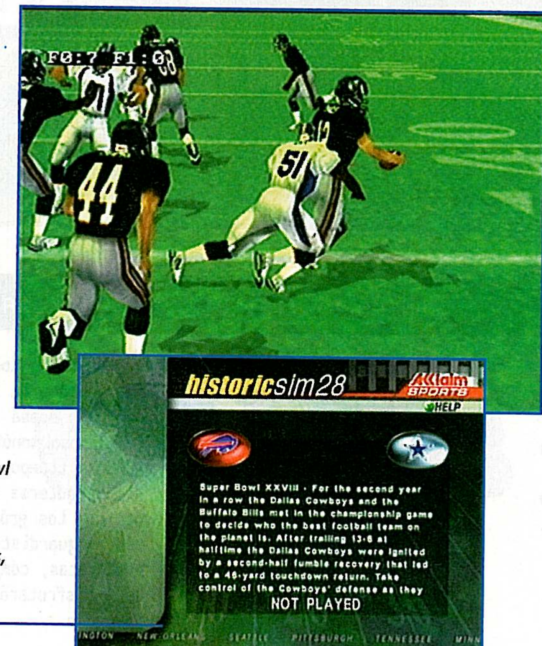
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENT.

VALORACION

Ser el primer simulador de un deporte de equipo en llegar a una consola supone tener muchas miradas encima. La calidad gráfica lograda es sorprendente, mientras que en la jugabilidad se mantiene la progresión de las anteriores entregas. Como piedra de toque no está nada mal.





HISTORICOS *Es posible revivir 33 Super Bowl reproduciendo fielmente las circunstancias del juego y los resultados. Además, pueden crearse nuevos retos fijando aspectos como los equipos, el tiempo restante o el resultado.*

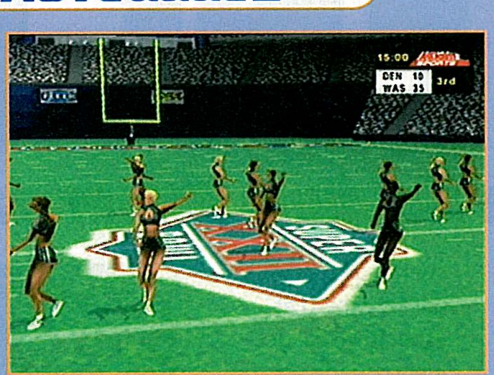
NFL QUARTERBACK CLUB 2000

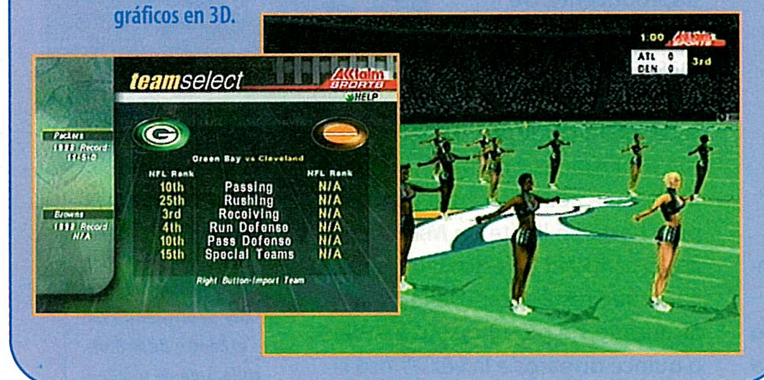
DEPORTIVO

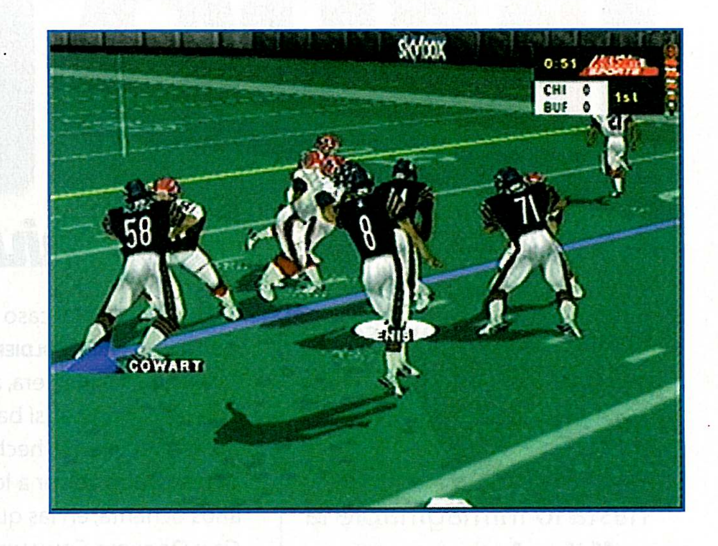
GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

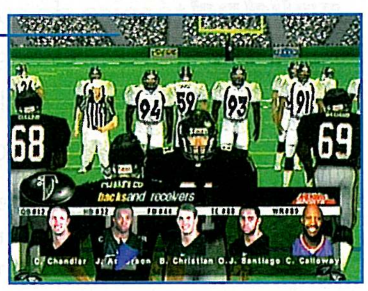
Novedades

Entre las novedades incorporadas a la versión de *Dreamcast*, hay que citar un nuevo equipo, los Cleveland Browns. Además, en lugar de ofrecer las habituales imágenes reales de las animadoras, se las ha dado vida mediante atractivos gráficos en 3D.









JUGADORES
Durante la temporada, y en función del rendimiento, cada jugador puede cambiar sus características. También es posible crear nuevos jugadores.

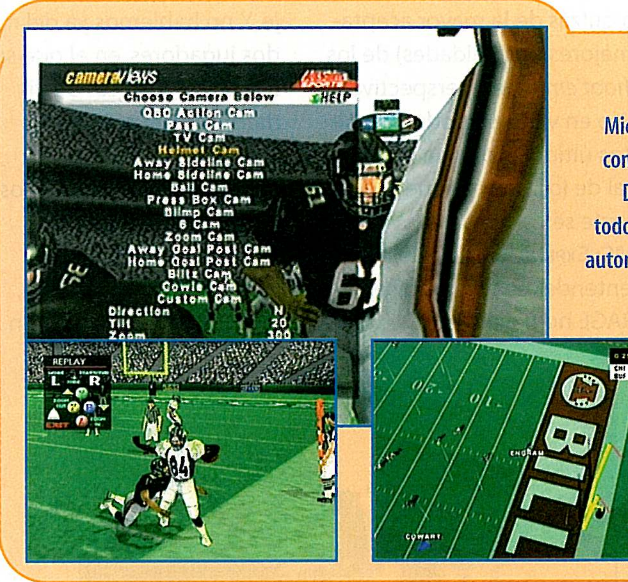
con los partidos históricos, junto a la liga regular y a los *play off*. Por otra parte, hay que destacar el editor de jugadores y la posibilidad de confeccionar las plantillas de los equipos mediante el sistema de *draft*, en el que se tiene en cuenta el límite salarial. Entre las novedades también puede citarse la incorporación de los Cleveland Browns y la de las animadoras en los descansos de los partidos. **NFL Quarterback Club 2000** nos da una idea de la potente capacidad gráfica de *Dreamcast* y de sus enormes posibilidades futuras en el disputado género deportivo. **CHIP & CE**



Cámaras



Mientras la última versión para *Nintendo 64* contaba con 6 cámaras, en este programa se han incluido 14. De esta forma pueden seguirse los partidos desde todo tipo de ángulos y planos. Las repeticiones, tanto automáticas como manuales, completan un impresionante apartado visual.





GRAFICOS 91
Las imágenes ofrecidas por este programa superan a las de la versión para Nintendo 64. La enorme variedad de cámaras y los detalles gráficos hacen que el programa sea un auténtico espectáculo para la vista.

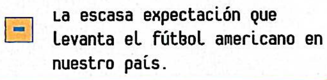
MUSICA 84
Su papel durante el juego es muy discreto, aunque sus apariciones cumplen perfectamente con lo establecido en el guión. La inexistencia de intro elimina una posibilidad para lucirse.

SONIDO FX 85
Para los comentarios se ha vuelto a contar con M. Patrick y R. Cross, de la cadena de televisión ESPN. Los gritos de público y jugadores completan este apartado.

JUGABILIDAD 87
Parece que en cuanto al control del juego ya está todo inventado en el mundo del fútbol americano. La variedad de jugadas y el comportamiento de la máquina son lo mejor dentro de la jugabilidad.

GLOBAL 88





+ Gráficamente el resultado es impresionante.
- La escasa expectación que levanta el fútbol americano en nuestro país.



Rage, la **compañía** británica afincada en Birmingham, se ha **caracterizado** siempre por dos cosas: una, por **trabajar** hasta lo inimaginable la **calidad** técnica de sus juegos; y dos, por no hacer **lo mismo** con la jugabilidad.

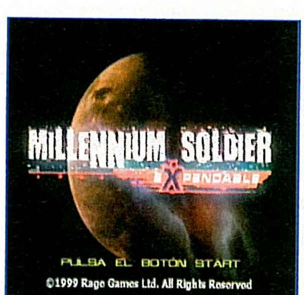
Millennium Soldier: Expendable

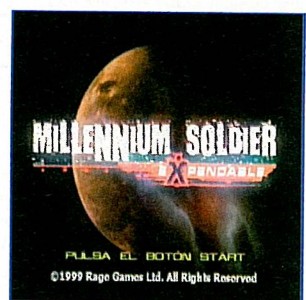
Y eso que en el caso de este **MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE** la idea era, aunque poco original, sí bastante atractiva. De hecho se planteaba volver a los años ochenta, en las que *COIN-OP* como COMMANDO, IKARI WARRIORS o GUN SMOKE arrollaban en los salones recreativos. Volver a los años ochenta, sí, pero con el *look* de los noventa, aunque en este caso se les haya ido la mano. De hecho, la sensación que uno tiene al jugar con **MS: EXPENDABLE** es la de estar ante un género que parece haber sido olvidado en los últimos años, fruto quizás de la mayor aceptaciones (y mejores posibilidades) de los actuales *shoot'em-up* en perspectiva subjetiva. No en vano, se podría considerar a estos últimos como la evolución natural de los clásicos que anteriormente se comentaban. Volviendo a **MS: EXPENDABLE**, lo que no se acaba de entender es que los diseñadores de RAGE no hayan caído en la cuenta de que recargar en exceso el aspecto visual del juego puede ser contraproducente. De acuerdo que lo que más llama la atención en un *shoot'em-up* es la cantidad de disparos, explosiones y demás fuegos artificales que aparecen en la pantalla, pero hasta un límite. En **MS: EXPENDABLE**, la cantidad de éstos llega a tales cotas que resulta imposible no ser alcanzado, no por uno, sino por diez o quince disparos a la vez... Y eso si somos capaces de averiguar en qué lugar se encuentra nuestro personaje. Y no hablemos ya del modo de dos jugadores, en el que se requieren técnicas adivinatorias para conocer el lugar exacto en que se encuentra cada uno de los personajes. En el lado positivo se encuentra la espectacularidad gráfica, que supera con creces, en



Mirad con detenimiento la pantalla que hay sobre estas líneas. Teniendo en cuenta que el jugador se encuentra en el centro de la pantalla, ¿puede alguien trazar un camino de huida sin sufrir daño alguno?







VALORACION

es una lástima que un grandísimo trabajo de programación haya terminado en un arcade casi injugable. MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE supera a cualquier título en cantidad de efectos especiales por metro cuadrado. Pero es precisamente esa cualidad la que hace que resulte totalmente injugable. No merece la pena acabar con los nervios de uno cuando se sabe que, se haga lo que se haga, nada impedirá que nuestro personaje perezca a las primeras de cambio.







Teniendo en cuenta la dificultad añadida de moverse entre tal cantidad de explosiones, se nos antojan como insuficientes los siete créditos disponibles.

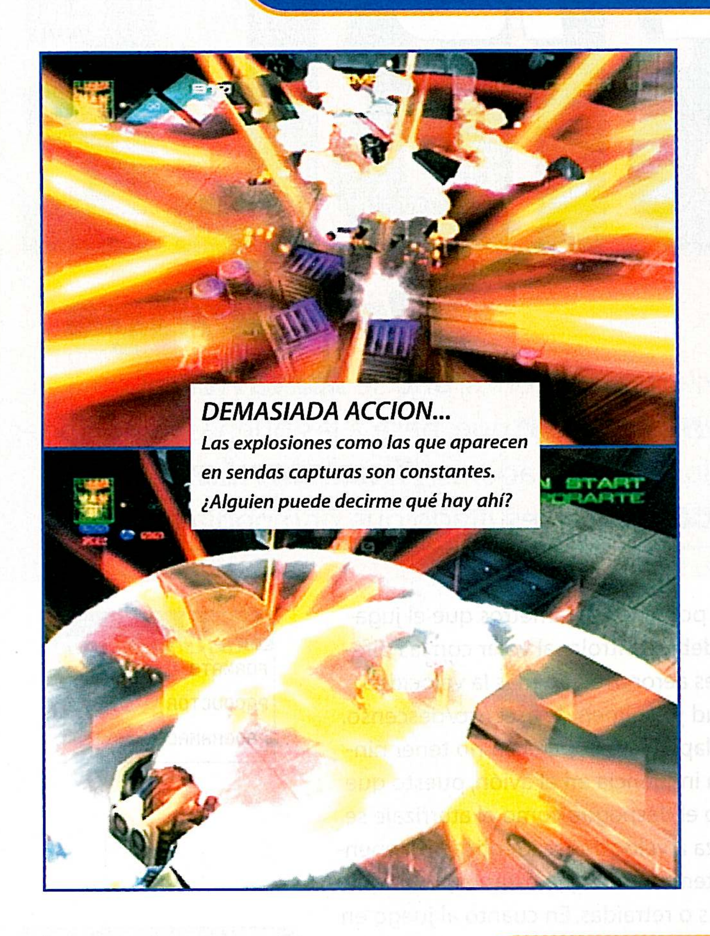
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	RAGE SOFTWARE

MIL. SOLDIER: EXPENDABLE

SHOOT'EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	19
Continuaciones	SI (7)
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

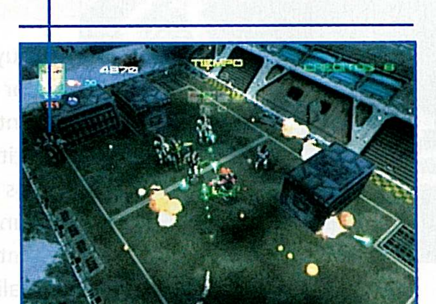


DEMASIADA ACCION...
Las explosiones como las que aparecen en sendas capturas son constantes. ¿Alguien puede decirme qué hay ahí?





Los enemigos de final de nivel son, con diferencia, los elementos más trabajados del juego junto con los efectos especiales. Lástima que sean tan duros de tumbar.





lo que a efectos especiales respecta, a cualquier otro *shoot'em-up* que hayamos visto con anterioridad. Una verdadera lástima, más aún cuando sus programadores han creado diecinueve escenarios repletos de detalles, por los que resulta todo un placer moverse. Incluso los enemigos de final de nivel rayan a un nivel notable, aunque quizá pueda reprochársele la excesiva cantidad de veces que hay que impactar sobre ellos para eliminarlos. Con todo, **Millennium Soldier: Expendable** resulta ser un *shoot'em-up* capaz de enganchar al jugador en un primer momento. La euforia sólo durará unas partidas, las suficientes para comprender que, pese a nuestra habilidad con los *shoot'em-up*, en la última producción de RAGE lo único que se puede hacer es rezar... y no jugar nunca al modo de dos jugadores. Una lástima, porque el juego no estaba nada mal planteado.

J. C. MAYERICK



¿Y los dos jugadores?



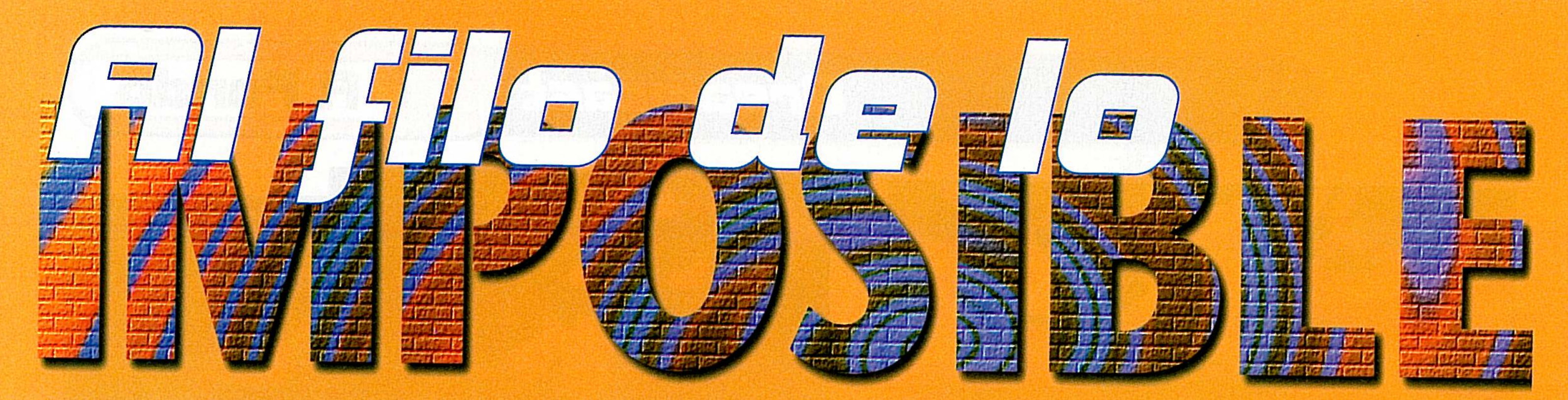




En teoría, las tres pantallas que acompañan a este texto corresponden al modo de dos jugadores. El problema es que, si ya con los disparos de uno la confusión es total, ¿qué se puede esperar cuando son dos los jugadores que participan? Un caos absoluto en el que no se distingue absolutamente nada.



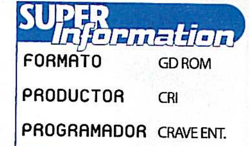
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	75	90	71	82
Si se buscan fuertes emociones gráficas, entonces no hay que darle más vueltas: Millenium Soldier: Expendable es el juego indicado. Pero si se quiere jugabilidad, entonces es mejor decantarse por otros juegos.	Es lógico pensar que un juego como Expendable necesita la música que lleva, pero tampoco habría estado de más dotarle de alguna melodía característica, algo que permita recordar en el futuro este aspecto en concreto.	Si buenos son los efectos gráficos, no lo son menos los de sonido que se han creado para Expendable. Si puedes escucharlos por el equipo de música, a todo volumen, comprenderás a qué nos referimos.	No tiene mucho sentido mover el mando de control de un lado para otro sin saber exactamente qué es lo que se está haciendo. Una cosa parecida es lo que ocurre con Expendable, sobre todo en el modo de dos jugadores.	 + Los efectos gráficos y el modo opcional de 60 Hz. − Que sus programadores hayan olvidado potenciar la jugabilidad de MS: Expendable.





Aerowings

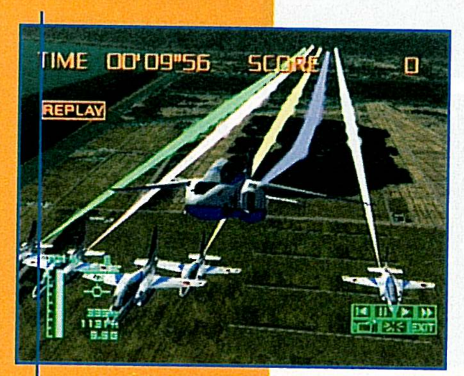
En ciertas ocasiones, uno se **lamenta** al **comprobar** que, pese a las buenas intenciones de los programadores, **finalmente** no se **alcanza** el resultado que uno podía esperar.



FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CRI
PROGRAMADOR	CRAVE ENT.

Aerowings es un caso curioso dentro de las producciones que últimamente se están llevando a cabo para DREAMCAST. En un primer momento, puede parecer un juego indicado para aquellos usuarios de consolas, amantes de la simulación, que buscan desesperadamente un título que cubra sus necesidades. WING OVER 2, en PLAYSTATION, fue uno de los pocos títulos que proporcionaron unas atractivas dosis de simulación, algo que no se puede afirmar cuando se habla de este AEROWINGS para DREAMCAST. Y no se puede decir que pertenezca al género de la simulación, por la sencilla razón de que son muy pocos los parámetros que el jugador debe controlar al volar con las diferentes aeronaves, apenas la velocidad, altitud y régimen de ascenso/descenso. Los flaps, incluso, parecen no tener ninguna influencia en el avión, puesto que tanto el despegue como el aterrizaje se realiza a velocidades idénticas, independientemente de que éstas estén desplegadas o retraídas. En cuanto al juego en sí, éste cuenta con un buen número de modos de juego (algunos de ellos ocultos, como la exhibición), así como de escenarios diferentes (10) y aeronaves, con un total de trece (incluyendo ¡un delfín y un buggy!). Como es lógico, el modo más interesante, a priori, es el





Lograr una sincronización aceptable, incluso lejos de lo que se muestra en las demostraciones, es una tarea cercana a lo imposible.



El entorno gráfico del juego es, con diferencia, lo mejor de todo. Pocos simuladores de vuelo logran tal nivel de detalle desde las alturas... y con tanta suavidad.



VALORACION

No estamos dispuestos a perder una buena parte de nuestra vida en practicar y practicar con AEROWINGS hasta lograr la sincronización perfecta. Si al menos el tutorial explicase algo mejor ciertos detalles, como la velocidad, altitud y demás parámetros...



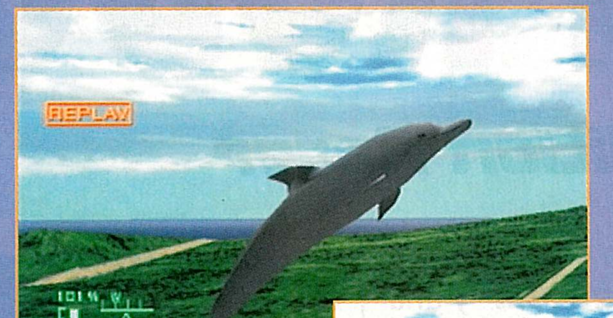
AEROWINGS

SIMULADOR ACROBATICO

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	PUNTOS
Fases	VARIABLE
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

Aeronaves





Si se supera el último nivel del modo Sky Mission Attack, la recompensa es este Avión Delfín. Si lo finalizas con éste, lograrás un Buggy.



No sólo de aviones deportivos vive el hombre. Superando niveles se puede llegar a conseguir auténticas máquinas de guerra como el F-18.

referente a las acrobacias aéreas, en el que se irá progresando a través de un muy bien elaborado tutorial, que muestra todos los pasos a seguir... escasamente detallados. El problema de **Aerowings** radica en la imposibilidad de sincronizar nuestros movimientos con los de las aeronaves de la formación, algo que únicamente debe lograrse tras años y años de entrenamiento, como los pilotos profesionales. Aunque suene exagerado... no lo es. **J. C. Mayerick**



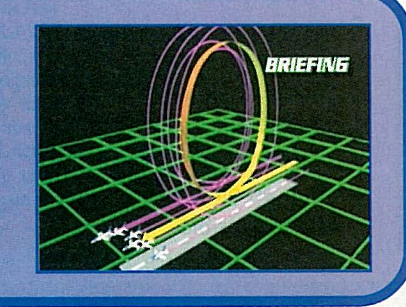
Al final, toda la diversión de ***Aerowings*** *se centrará en volar libremente por los diferentes escenarios del juego, probando los distintos aviones que seamos capaces de conseguir. Incluso este modo tiene su complicación, ya que no hay nada capaz de guiarnos hasta el lugar en el que hay que posar la aeronave.*















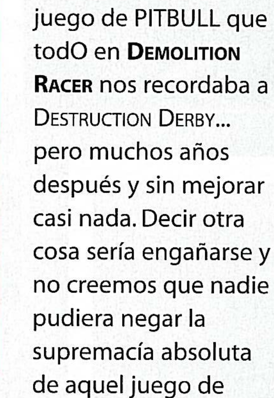
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — Siendo de los primeros títulos de Dreamcast, es de suponer que no tardará mucho en aparecer un juego que lo supere gráficamente, aunque por el momento, podemos decir que es el simulador más acertado en este aspecto.	82 — Si lo que buscaban con las músicas era dotarle al juego de ese aire alegre de los festivales acrobáticos, lo cierto es que lo han conseguido, aunque ello acabe por condenar al silencio a unas músicas muy mediocres.	83 — No se puede poner ningún pero en este sentido, aunque tampoco hay que sobrevalorar este aspecto. Lo que respecta al sonido de los aviones, bastante bien, con impactantes efectos para las turbinas, explosiones, etc.	79 — Aerowings puede ser divertido si uno se limita a volar observando el paisaje. Las acrobacias, por contra, son de tal dificultad, que resultan casi imposibles de ejecutar. Los amantes de la simulación pura, abstenerse.	85 — + La ejecución gráfica, muy cercana al sobresaliente. − Sus creadores debían haber ideado algún sistema mejor para la realización de acrobacias.

REPRODUCTION derby

Demolition Racer

Con una oferta tan **espectacular** y una calidad tan extraordinaria como tiene PlayStation en el **género** de conducción, Demolition Racer lo tiene muy difícil. Pese a ser muy entretenido y **jugable** no deja de ser una reproducción de aquel Destruction Derby.

Decíamos en la *preview* de este juego de PITBULL que todO en **Demolition Racer** nos recordaba a Destruction Derby... pero muchos años después y sin mejorar casi nada. Decir otra cosa sería engañarse y no creemos que nadie pudiera negar la supremacía absoluta de aquel juego de PSYGNOSIS sobre éste en, como mínimo, el 90% de los apartados. Cuando se copia tan, tan descaradamente una idea (tema, mecánica y estilo de juego e, incluso, algunos modos completos), para no salir perdiendo en la obligada comparación uno debe asegurarse de que el resultado, al menos, sea mucho mejor y más completo. En su conjunto, **Demolition Racer** no está mal, pero sólo sale vencedor del duelo en su mayor velocidad y en el detalle de las carreras en dirección contraria (posiblemente tomado de algún juego de ELECTRONIC ARTS). La dinámica de los coches de **Demolition Racer** es muy realista, el diseño de sus escenarios es bastante interesante, las carreras son realmente divertidas y sus



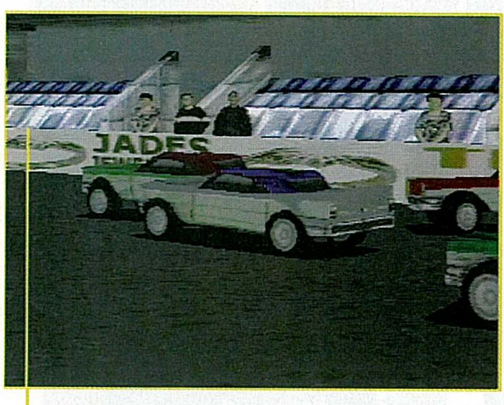




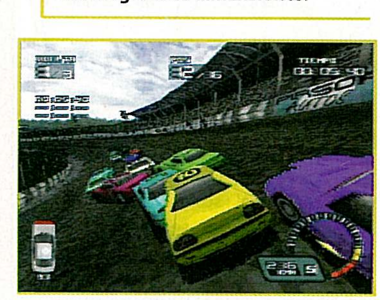
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	ACCOLADE/PITBULL

VALORACION

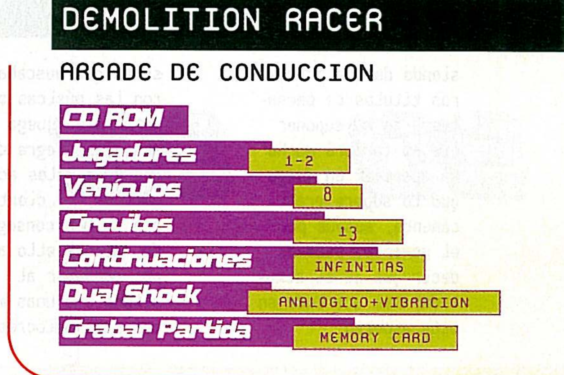
● Aunque en algunos detalles DEMOLITION RACER sea un juego bastante competente y reconozcamos que en alguno de sus modos nos lo hemos pasado bien, la evidencia nos dice que es casi una réplica, muchos años después y no de las mejores, de DESTRUCTION DERBY. Con la oferta tan extraordinaria que hay en este género en PLAYSTATION, y tras ver GRAN TURISMO 2, va siendo hora de admitir que no llegar a ciertos niveles es como jugar en otra división. DEMOLITION RACER puede ser muy entretenido y nosotros tenerlo en cuenta, pero ante realidad palpable no hay mucho más que decir.



LA FALTA ***de público ha sido compensada por los programadores de una manera ingeniosa: cuatro espectadores de grandes dimensiones.***

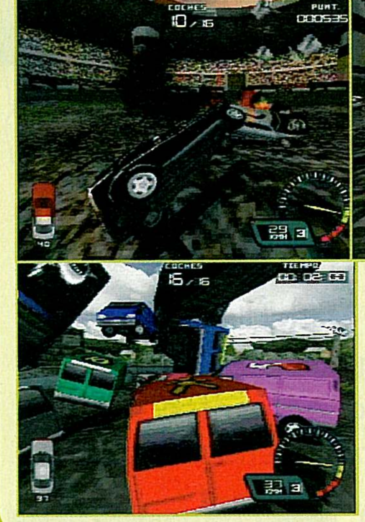






DEMOLITION RACER	
ARCADE DE CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vehículos	8
Circuitos	13
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Modo Demolition



Es casi idéntico al de Destruction Derby. Vuelve a imperar la ley del más fuerte pero también del más hábil. Destrozar o ser destrozado dependerá muchísimo de la suerte. Los más listos suelen esperarse a que los demás se machaquen.



Como podéis apreciar el la pantalla, los daños en carrocería son bastante notorios y pueden llegar hasta límites asombrosos.





eficientes controles son de los más manejables que recordamos. Todo muy correcto y capaz de entretener a cualquier aficionado, como ya decimos, pero a varios años luz de un juego que nació casi al mismo tiempo de una consola de la que hoy ya sabemos su fecha de caducidad. Perdonarle eso o simplemente ignorarlo, sería como decir que estos cinco años no sirvieron para casi nada. Para poner una nota positiva al final, resaltaremos algo que nos alegra de verdad: por primera vez en un juego de conducción de PITBULL los coches son manejables y los rivales están programados con inteligencia y formas de pilotar humanas y no precisamente de otra galaxia. **DE LUCAR**

Detalles de interés





Al comienzo del juego sólo podremos participar en un número limitado de pruebas y con unos determinados coches. A medida que vayamos ganando se irán desbloqueando. En algunos modos encontraréis unas cajas repartidas por el escenario y saber usarlas será vital para ganar muchas carreras. Aunque algo rudimentario y sin muchas posibilidades para ser creativos, el juego también incluye un taller de pintura donde podréis cambiar los colores y logos del coche. Para terminar, también cuenta con un modo para 2 jugadores simultáneos.



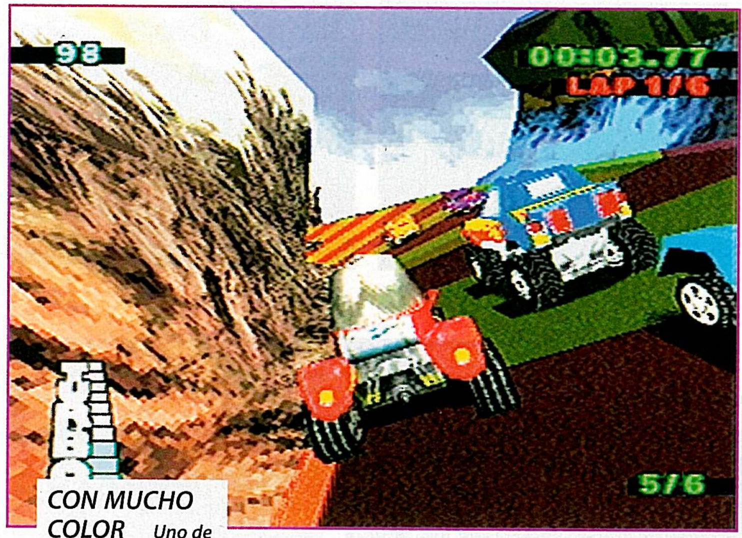
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
82 — Los coches tienen un aspecto tosco y primitivo pero se mueven bien, sufren daños en la carrocería y poseen efectos de luz y brillo. Tiene bastantes escenarios y, aunque los encontraréis mejores, no están mal.	93 — Una buena banda sonora que alterna temas techno para las carreras normales con otros mucho más cañeros y heavies para los duelos en el modo DEMOLITION. Van de maravilla al estilo salvaje de este juego.	73 — Uno de los apartados a los que parece que no han prestado mucha atención. Los golpes y motores suenan correctamente, pero les falta ese toque de realismo extra que precisa un juego con una acción tan demoledora.	82 — Lo más destacable es que es frenético, divertido y muy manejable, pero hay un par de modos que son de puro relleno y unas copas, como la que uno debe circular en dirección contraria, que sólo gustan a unos pocos.	82



+ Jugable, fácil de manejar y con un ritmo enloquecedor.
− Su oferta y puesta en escena está por debajo de la gran mayoría de sus rivales.

MINIATURAS acrobáticas

Hot Wheels Turbo Racing



CON MUCHO COLOR *Uno de los aspectos más destacados es el colorido con el que cuentan los diferentes circuitos.*

Las ***miniaturas*** de Mattel llegan a PlayStation con un programa en el que las acrobacias y la velocidad son los aspectos más destacados de un programa lleno de ***color***.

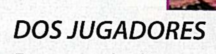




SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS

La relación entre las miniaturas que reproducen vehículos y los videojuegos no es una novedad. Sólo hay que recordar el éxito logrado por las múltiples versiones de MICROMACHINES con las que CODEMASTERS nos ha deleitado. Ahora llega el turno de **HOT WHEELS**, una popular línea de juguetes que se ha caracterizado por sus coches en miniatura y por espectaculares circuitos especialmente diseñados para los citados vehículos. La responsable del nuevo programa es ELECTRONIC ARTS, una compañía que cuenta con muchos antecedentes en el mundo del automovilismo (NEED FOR SPEED o NASCAR). Sin embargo, esta experiencia no sirve de mucho, ya que la


DOS JUGADORES *En este modo, disputado a pantalla partida, la lucha por la victoria se produce, únicamente, entre dos vehículos.*









VALORACION

● El programa de ELECTRONIC ARTS no es un simulador de conducción más. Sus características hacen que las acrobacias sean el punto fuerte de un juego en el que el color rebosa por todas partes. Aunque no llegará a ser uno de los grandes, no puede negarse cierta originalidad.

HOT WHEELS TURBO RACING

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

concepción del programa que nos ocupa tiene muy poco que ver con los habituales simuladores de conducción. Para empezar hay todo tipo de vehículos disponibles, reproduciendo algunos de los prototipos más famosos de la colección de Hot Wheels (como Red Baron o Twin Mill). Cada vehículo tiene unas características específicas que los hacen más apropiados para las diferentes pruebas. La segunda diferencia destacable se produce en los circuitos. Así, buscando recrear las pistas de MATTEL, los coches no se salen del camino marcado, aunque se incluyen varias rutas alternativas. Además, los programadores han creado 11 circuitos llenos de *loopings*, cambios de rasante y desniveles, que permiten realizar todo tipo de saltos. La tercera nota destacable se produce con la inclusión de un modo de juego en el que el objetivo consiste en lograr el mayor número de acrobacias. Junto al citado sistema se encuentra la tradicional carrera, en la que también se añaden algunas notas diferenciadoras. Por un lado, la existencia de diferentes iconos que mejoran las prestaciones de los vehículos, y por otra la obtención de turbos mediante las piruetas realizadas durante las carreras. Todo ello ha sido rodeado por una gran banda sonora y por unos colores muy vivos. **CHIP & CE**



VEHICULOS *Los vehículos reproducen las miniaturas de la gama Hot Wheels de Mattel. Hay 40 coches disponibles, aunque algunos están inicialmente ocultos.*

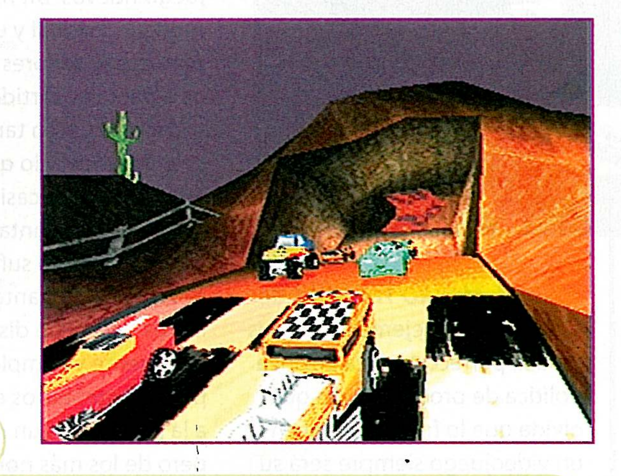
Airtime







En este modo de juego el objetivo es sumar el mayor número de puntos (mediante la realización de acrobacias), en un tiempo previamente limitado.



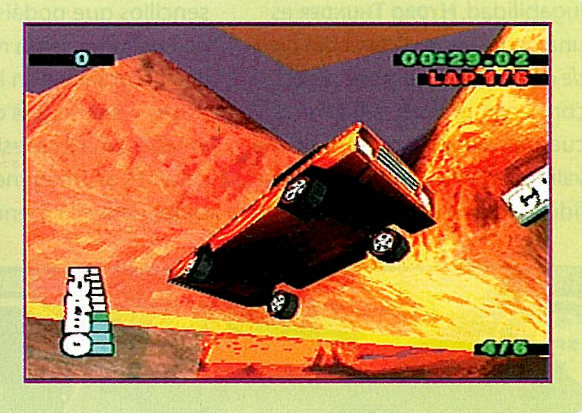


Hot Wheels Cup

Se trata de varias carreras en las que la posición en cada prueba determina los puntos a acumular. Para conseguir turbos, es necesario realizar acrobacias.







GRAFICOS 85 Los circuitos incluyen una variadísima gama de elementos que dotan al programa de un enorme colorido. El efecto de velocidad logrado se pone especialmente de manifiesto cuando los vehículos realizan piruetas por el aire.

MUSICA 84 En el apartado musical ELECTRONIC ARTS sigue apostando por grupos populares. En este caso se ha contado, entre otros, con METALLICA o MIX MASTER MIKE. La mayor parte de los temas incluidos son instrumentales.

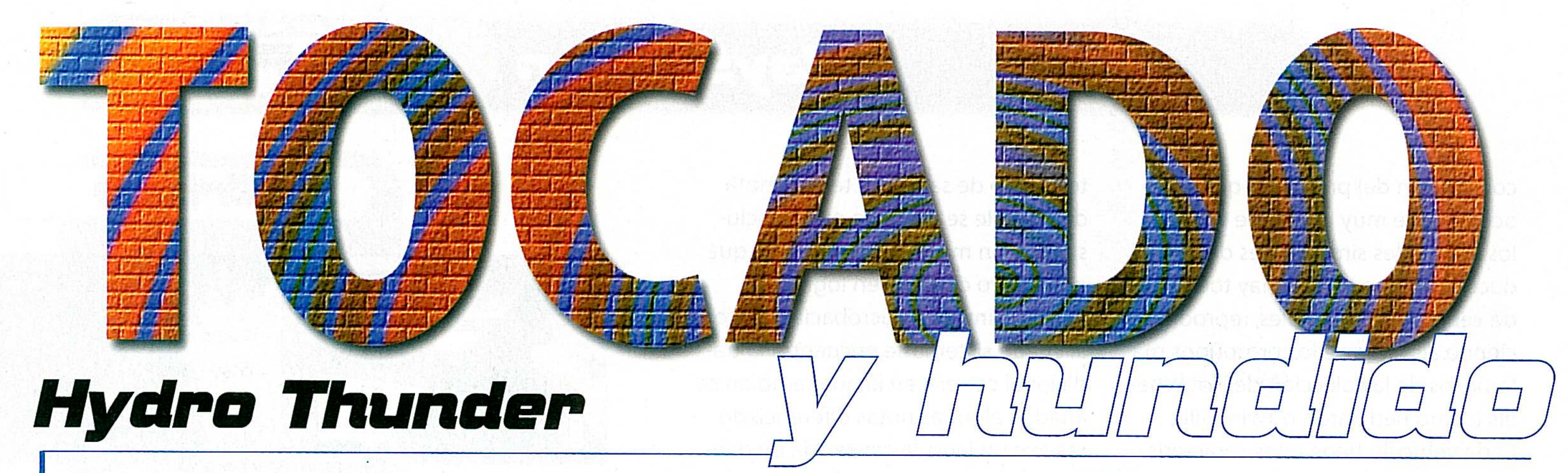
SONIDO FX 83 El apartado sonoro se queda escondido bajo la cortina musical. En el mismo hay que destacar una voz que nos indica el nombre de los vehículos.

JUGABILIDAD 87 A diferencia de otros programas de este tipo, la clave del juego se encuentra más en controlar el coche en el aire (mientras se realizan acrobacias), que cuando el vehículo se encuentra sobre el terreno.

GLOBAL 86



+ Las acrobacias que los coches son capaces de hacer.
- El colorido que caracteriza las diferentes pruebas.



Hydro Thunder

Como ya hemos visto en algunos juegos de Dreamcast, el afán de los programadores por deslumbrarnos con unos *gráficos* imponentes nos deja luego ante un título asombrosamente bonito y llamativo... pero también *terriblemente* corto.





HYDRO THUNDER de MIDWAY es un ejemplo que ilustra a la perfección esta errónea política de programación que olvida que lo fundamental en un videojuego siempre será su jugabilidad. **HYDRO THUNDER** es una conversión directa del *arcade* de idéntico nombre pero, como comprobaréis tras unas cuantas partidas, más les habría valido haberse olvidado de esa fidelidad absoluta y haber añadido unos cuantos modos de juego nuevos. Un rudimentario modo individual y una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida son, a todas luces, algo tan esquelético y desangelado que **HYDRO THUNDER** queda casi condenado tras unas cuantas partidas. Ni el juego es lo suficiente frenético y electrizante ni los circuitos tienen un diseño tan inteligente y complejo como para mantenernos encandilados a la pantalla. Es un *arcade* sí, pero de los más normalitos y sencillos que podáis encontrar en cualquier salón recreativo. Su diseño gráfico, con las mismas trazas y elementos que la recreativa, es una impresionante catarata de imágenes en la que todo maravilla menos un aspec-

***OTRA OPCION** para paliar la escasez de modos será la de dos jugadores simultáneos. Está bien, pero no cuenta con la presencia de otros rivales y, además, tendréis que volver a sacar todos los circuitos.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MIDWAY/EUROCOM



VALORACION

Aunque siempre hay que ser bondadosos con los primeros títulos de una consola, hay ocasiones en que resulta imposible negar la evidencia. HYDRO THUNDER es un programa con algo de gracia en el diseño gráfico, con un desarrollo espartano y con la oferta mínima en modos de juego. Con eso no se puede ir muy lejos. Si con tan poco que ofrecer no logras siquiera una jugabilidad electrizante, el esfuerzo será completamente inútil.



***LOS SALTOS,** aunque estén contados, son lo más espectacular del juego. Pese a lo aparatoso del vuelo, el aterrizaje no tiene ningún misterio y será raro que perdáis la posición que tuvierais antes.*

HYDRO THUNDER

ARCADE

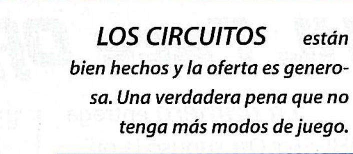
CD ROM	
Jugadores	1-2
Lanchas	13
Recorridos	14
Vibration Pack	SI
Internet	NO
Grabar Partida	VM



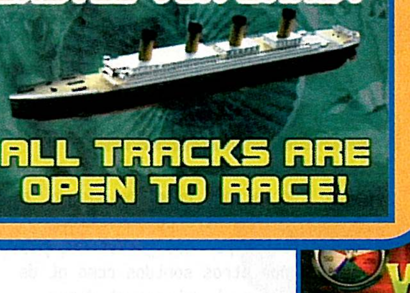





En Hydro Thunder encontraréis tantas naves como circuitos. Con las que os dan en cada nivel de dificultad, se puede ganar sin problemas.



LOS CIRCUITOS están bien hechos y la oferta es generosa. Una verdadera pena que no tenga más modos de juego.





Bote Bonus

Las lanchas tienen un diseño realmente bonito, pero las que más nos han llamado la atención son éstas dos seleccionables tras acceder a los *bonus*. Pese a su apariencia, el bote de pesca es una bala, y la versión en maqueta de Titanic, Tinytanic, no la hunde ni el Presi del **Real Madrid**.





PARA ACCEDER al siguiente nivel, al principio basta con llegar entre los tres primeros. Luego aumentará la exigencia hasta que sólo valga ser 1º.

to que debería ser, quizá, el más cuidado de todos: el agua. Las rutinas empleadas en el agua tienen fallos importantes, y en multitud de ocasiones sus movimientos no tienen nada que ver con la realidad. No tendría importancia, y no lo mencionaríamos siquiera, si detrás hubiera un gran juego, o por lo menos un juego, pero, por desgracia, ese no es el caso de **Hydro Thunder**. Resumiendo todo lo dicho con anterioridad, **HT** es una pobre conversión de una mediocre recreativa. **DE LUCAR**

EN LOS CHOQUES casi siempre saldréis favorecidos. Para aseguraros, intentar acompasar el toque con el turbo. De esta manera salen disparados.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
80 — Salvo las rutinas del agua que no son buenas, el resto está realmente logrado y presenta un aspecto deslumbrante. Los movimientos de las lanchas están bastante logrados aunque hay exageraciones típicas de los arcades.	85 — Las típicas canciones de una recreativa pero con un corte tan curioso que casi nos recuerda a las melodías de algunas series tipo POWER RANGERS. Temas algo cañeros y bastante pegadizos por su simpleza y reiteración de ritmos.	85 — No están mal pero creemos que están algo por debajo de lo esperado. Un poco más de garra y potencia estaría algo más acorde con la batalla y espectáculo que se desarrolla en pantalla.	60 — Un único modo de juego individual no es la mejor oferta cuando el título en cuestión tampoco tiene ninguna historia. Tan elemental y triste es su oferta que hasta es superada por el hasta ahora peor título de DREAMCAST: INCOMING.	70 — + Los escenarios tienen cosas brillantes y gran altura. − Su oferta en jugabilidad es de las menos atractivas y duraderas que podréis encontrar.

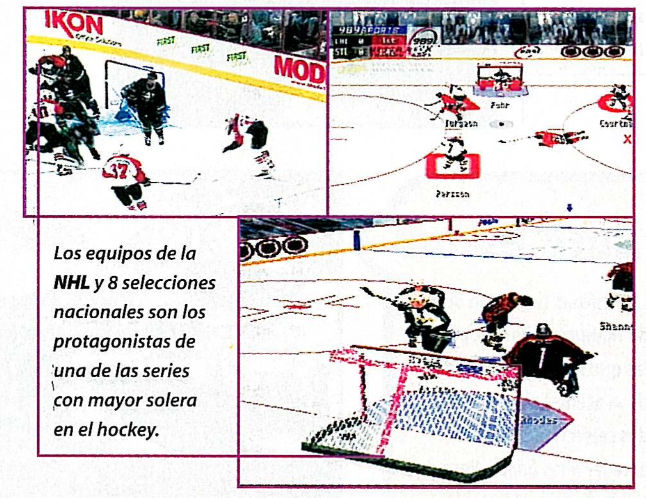




HELADOS en la pista

NHL Face Off 2000

La primera entrega de NHL FACE OFF supuso la primera aproximación al mundo del hockey sobre hielo para PLAYSTATION. Desde entonces, a pesar de la competencia de las sagas NHL (ELECTRONIC ARTS) y NHL BREAKAWAY (ACCLAIM), SONY no ha faltado un solo año a la hora de lanzar una nueva versión. Sin embargo, o la capacidad técnica de la consola no da para más, o la imaginación de los programadores está saturada. En este sentido se ha producido un cambio en el grupo programador, sustituyendo a KILLER GAME, responsable de las anteriores entregas, por SOLWORKS. Sin embargo, el cambio tampoco ha tenido un gran efecto, ya que el resultado final es muy similar al de su antecesor. Así, el programa mantiene la rapidez y suavidad en los desplazamientos sobre el hielo que ha caracterizado a toda la saga. En las opciones no hay que mencionar novedades importantes, manteniendo la temporada regular y los *play offs* como competiciones y el ya habitual editor de jugadores. También se vuelven a incluir las novedades de la versión anterior (los himnos antes de los partidos, la compatibilidad con el mando *Dual Shock* y las 8 selecciones nacionales que acompañan a los equipos de la **NHL**). Por tanto, la simple actualización de plantillas y la incorporación de 2 cámaras parecen un escaso bagaje para el nuevo programa de SONY. **CHIP & CE**



*Los equipos de la **NHL** y 8 selecciones nacionales son los protagonistas de una de las series con mayor solera en el hockey.*

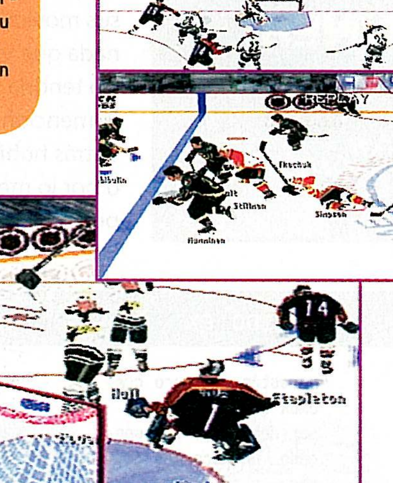


VALORACION

Parece que el mundo del hockey sobre hielo en PLAYSTATION ha tocado techo. La actualización de plantillas, única aportación reseñable, es un buen aliciente en países en los que existe una gran afición por este deporte. Sin embargo, su interés en nuestro mercado es más bien escaso.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SOLWORKS



REPETICIONES *El programa añade dos cámaras a las 5 incluidas en la anterior entrega. Por otra parte ofrecen repeticiones automáticas y manuales.*

NHL FACE OFF 2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Competiciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 86

El programa mantiene la velocidad y suavidad de toda la saga. El par de cámaras añadidas no aportan demasiado, y las repeticiones manuales no ofrecen la misma espectacularidad lograda en algunos de sus rivales.

MUSICA 85

No puede negarse que apartado musical sigue la línea de sus antecesores y de todos los programas de su género. La adaptación entre imágenes y sonido se alcanza punto más álgido en la intro.

SONIDO FX 90

Los comentarios constituyen el cuerpo central del apartado sonoro, aunque se encuentra perfectamente acompañado por los gritos del público y por otros sonidos como el de los postes al golpear el disco.

JUGABILIDAD 84

Pocas novedades en este apartado. El control de los jugadores es similar al de las anteriores entregas de la saga y no hay novedades significativas en las opciones.

GLOBAL



+ conserva la rapidez y la suavidad en los desplazamientos.

- escasez de novedades en todo el juego.

ESTO TIENE TRUCO

Descúbrelos todos con el CD-ROM Trucos de Magia que te regala este mes CNR

30 sorprendentes y efectistas trucos de magia profesional se explican, paso a paso, en el CD-ROM que regalamos este mes. A través de vídeos interactivos, primero se muestra el truco y luego se detalla la trampa utilizada. Además, se incluyen secuencias animadas con las técnicas empleadas, tanto con las manos como con el malabarismo. Por si fuera poco, le hemos añadido tres solitarios mágicos para sorprender a los amigos, la biografía de los magos más famosos y un público virtual.

Descubre el secreto de los juegos de magia y malabarismo más espectaculares con vídeos explicativos, gráficos y animaciones

TRUCOS DE MAGIA y MALABARISMO

CD-ROM PC

Incluye 30 trucos de magia utilizados por los más afamados magos del mundo, y detalladas explicaciones sobre técnicas de manos y malabarismo.

Windows 95/98
Windows NT 4.0
Windows 3.x

CNR
revista mensual para seres inteligentes

Regalo CD-ROM Trucos de Magia y malabarismo

ENERO 2000 • 350 PTAS • 2,10 EUROS

CONÉCTATE Y DISFRUTA
TODO LO QUE PUEDES HACER NAVEGANDO POR INTERNET

FIN DE AÑO a tope en casa

MINICADENAS mucha música en poco sitio

SEXO POR FIN la primera vez con alguien

HORÓSCOPO 2000 todo lo que te espera

MALAS COSTUMBRES que conviene evitar

¿SABES DIVERTIRTE o lo tuyo no tiene remedio?

MONOVOLÚMENES pequeños coches para todo

REGALOS CON ESTILO para quedar bien esta Navidad





ya a la venta

Y, además, en la revista CNR de enero, un especial Internet con todas las posibilidades de la red en el nuevo siglo, cómo montar el revellón del milenio en casa, todos los horóscopos del 2000, malas costumbres que debemos evitar, los mejores monovolúmenes urbanos, qué minicadena *hi fi* elegir, aprender a divertirse de verdad, cómo enfrentarse con éxito al primer encuentro sexual, ideas para triunfar con tus regalos de Navidad y Reyes y muchísimo más.



Una publicación de Ediciones Reunidas



Mickey's Racing Adventure

MAS MEGAS por favor

Sólo con ver la ***insuperable*** calidad gráfica de este Mickey's Racing Adventure, ***muchos*** pensaréis en él como la adquisición ***ideal***. Es cierto, pero no dejéis de ***leer*** las siguientes líneas.



Puede decirse de RARE que es una de las compañías que mejor programa para ***Game Boy Color***, y ello a pesar de que su catálogo de lanzamientos para esta consola se resuma, por el momento, a dos únicos títulos como Conker's Pocket Tales y este **Mickey's Adventure Racing**. Con este último RARE tiene además el honor de ser la primera compañía que lanza, en **Europa** y **Estados Unidos**, un cartucho para ***Game Boy Color*** de 32 Megas, algo que hasta ahora sólo habían logrado las dos ediciones de Tokimeki Memorial, comercializadas únicamente en **Japón**. RARE, desde luego, ha aprovechado hasta el límite tal cantidad de memoria, y es que el encargo de DISNEY INTERACTIVE es, con diferencia, el más ambicioso de cuantos esta compañía ha producido. La calidad gráfica de **Mickey's Adventure Racing** se adivina desde el mismo momento en que aparece el logo de RARE. Semejante efecto gráfico no es más que un anticipo del inmenso catálogo de personajes, lugares, circuitos, situaciones, juegos y demás elementos que se encontrarán a lo largo de la aventura. Las animaciones, por ejemplo, son sin duda lo más perfecto que se ha visto hasta ahora en ***Game Boy Color***, algo que cobra un mérito mucho mayor cuando se observa el inmenso tamaño de los Mickey y compañía al moverse por las diferentes estancias. Una característica que, sin lugar a dudas, atraerá de forma especial a los más pequeños de la casa, aunque a los más grandotes, de verdad,



*Si alguien ha visto unos gráficos mejores a estos en **Game Boy Color**, que levante la mano. Nosotros se la cortaremos gustosamente por impresentable.*



VALORACION

● La primera impresión de un juego, como tantos otros aspectos de la vida, tienen mucho que ver con la apariencia. MICKEY'S ADVENTURE RACING enamora sólo con verlo, pero es al jugarlo cuando uno se da cuenta de la soberbia calidad de un juego que hará historia.





Las carreras, que se desarrollan en perspectiva isométrica, tienen como objetivo conseguir más dinero y, por supuesto, quedar en primer lugar.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

AVENTURA / CARRERAS / PUZZLE

Megas	32
Circuitos	20
Personajes	6
Fases	6 campeonatos
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (3)

...Incluso Puzzles



Para acceder a ciertos lugares o fases del juego hay que superar primero unos sencillos puzzles. Sencillos pero extremadamente divertidos.

Personajes Disney

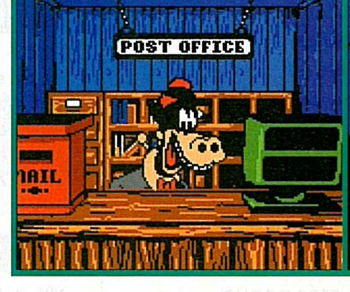
Daisy, el Pato Donald, Pluto, Minnie, Goofy y, por supuesto, Mickey. Son los seis personajes que se pueden controlar a lo largo del juego. Entre todos ellos habrá que acabar con el malvado Pete Patapalo y sus secuaces. Un juego ideal para los más pequeños de la casa.







Lugares de interés





La oficina de correos permite enviar a Pluto a los diferentes circuitos, una vez que éstos hayan sido superados. También permite enviar correo a un amigo a través del puerto de infrarrojos. El Garaje de Perico, por contra, permite adquirir y mejorar los vehículos. No son los únicos lugares del juego, hay muchos más que se irán descubriendo.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	DISNEY INT
PROGRAMADOR	RARE SOFT

también nos ha encantado. **Mickey's Adventure Racing** no es sólo una aventura, ni un juego de carreras, ni un juego de puzzle. En realidad es esas tres cosas a la vez. Aventura porque habrá que buscar objetos e intercambiarlos con los demás personajes para avanzar en ella. Carreras, porque el objetivo final es ganar todos los campeonatos disponibles. Y puzzle, porque cada nueva parte del juego deberá ser descubierta antes con un simple jueguecillo. En el camino habrá que potenciar los vehículos (lancha y coche en cuatro variantes), lograr enviar a Pluto por correo a cualquiera de los cinco mundos existentes (en los circuitos no se aceptan perros) y obtener magias con las que mejorar el rendimiento. En realidad hay que hacer muchísimas cosas más, por eso lo mejor es correr a la tienda a por esta última genialidad de RARE. Lo que no hagan estos chicos...

J. C. MAYERICK



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
97	94	90	95	96
Por la calidad de sus animaciones, secuencias y su gran colorido y belleza, Mickey's Racing Adventure merece un sobresaliente. La variedad gráfica es tan abundante que parece increíble estar jugando con una Game Boy.	En pocas ocasiones hemos tenido la oportunidad de escuchar en Game Boy tal cantidad de melodías y todas ellas de tanta calidad. Cada personaje cuenta con su propia melodía, pero es que el tema central es insuperable.	Sin desmerecer al resto del juego, lo cierto es que es la parte más floja de todo el cartucho. En cualquier caso, en ningún momento se echa en falta un efecto de sonido, lo que indica, sin más, que se ha realizado el trabajo como se debía.	Mickey's Racing Adventure es el típico título que te engancha hasta su finalización. No es difícil acabar con él (apenas en un par de días o tres), pero hay que entender que es un producto orientado a los más pequeños.	+ Todo en Mickey's Racing Adventure es perfecto. − Si decimos que Mickey's Racing Adventure es perfecto, es porque no tiene nada malo.



Papyrus

PAPEL de seda



ENEMIGOS FINALES

Sin demasiada frecuencia habrá que enfrentarse a los omnipresentes jefes del juego, que no están nada mal recreados.





SUPER Information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	PLANET INT.

No es fácil encontrar un buen plataformas para ***Game Boy Color*** que, además, cuente con unos gráficos tan buenos como los de este **Papyrus**. Es el caso de la última creación de PLANET INTERACTIVE para UBI SOFT, un acertadísimo título para los más pequeños de la casa que, además, se basa en una interesante serie de dibujos animados que actualmente se emite en el canal **Club Super 3** de VIA DIGITAL. Y aunque los excelentes gráficos del juego son el principal reclamo, lo cierto es que sus programadores han ideado un juego de plataformas con una longitud considerable, y en el que el nivel de dificultad evoluciona progresivamente conforme avanza la aventura. Además se ofrece la posibilidad, a partir de ciertos niveles, de elegir entre el personaje masculino o femenino del juego, con lo que los más pequeños de la casa podrán verse más identificados con el protagonista. Todo ello se adereza con una excelente banda sonora, conformando así un juego muy recomendable para los pequeños de la casa, que disfrutarán con unos gráficos llenos de color y con un juego que, todo hay que decirlo, resulta de lo más divertido.

J. C. MAYERICK



VALORACION

En una época en que los juegos de Game Boy Color suelen desaparecer de las estanterías, no es mala opción hacerse con un juego como Papyrus, con el que los más pequeños verán perfectamente colmadas sus necesidades. Es bonito y lleno de color, largo, no es difícil de jugar, cuenta con una música muy buena y, además, permite elegir entre protagonista masculino o femenino, algo muy importante para que los más pequeños se identifiquen con el héroe al que controlan.

PAPYRUS

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	18
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 92

Cuenta con uno de los entornos gráficos más preciosistas y llenos de color de cuantos hemos visto en Game Boy Color. Es una auténtica gozada vagar por los 18 mundos que Papyrus esconde en sus 8 megas de cartucho.

MUSICA — 91

Aunque no se puede decir que la banda sonora sea especialmente variada, lo cierto es que las pocas melodías del juego están realmente trabajadas, resultando del todo pegadizas y nada molestas.

SONIDO FX — 73

Una vez más tenemos que echar en cara la falta de calidad en un aspecto como el de los efectos de sonido. Pocos equipos de programación parecen dispuestos a perder más tiempo del imprescindible en un apartado como éste.

JUGABILIDAD — 90

Papyrus tiene la excelente cualidad de ofrecer una dificultad progresiva que permite superar los primeros niveles sin demasiadas complicaciones. Eso hará que los más pequeños disfruten aún más con este juego.

GLOBAL



\+ Los gráficos, en algunos momentos, llegan a ser admirables.

\- Lo poco que se han cuidado los efectos de sonido del juego.

Bueno de NUECES

Mr. Nutz

Parece que la gente de PLANET INTERACTIVE le ha cogido el truquillo a eso de recrear los más soberbios gráficos que se puedan ver en ***Game Boy Color***, pues no en vano ellos han creado también un precioso juego como PAPYRUS. De **Mr. Nutz** se puede decir que dista muy poco de lo que en su día fue la versión para ***Super Nintendo***, en lo que quizás fue uno de los mejores plataformas que se hicieron para dicha consola (aunque muchos piensen lo contrario). La principal virtud de **Mr. Nutz** para ***Game Boy Color*** es que es muy similar al original, incluso en la banda sonora, que es una soberbia adaptación de la música utilizada tiempo atrás en el **Mr. Nutz** de 16 *bits*. No hay que hablar más. Cómpralo. **J. C. MAYERICK**



Nunca mejor dicho aquello tan oportuno de «Cría ardillas y te sacarán los ojos».



VALORACION

Mr. Nutz cuenta con las buenas cualidades de los mejores plataformas. Muchos niveles pequeños, de fácil solución, y con soberbios gráficos repletos de color, entre otras cosas.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	PLANET INT.







El colorido de algunos de los niveles del juego es realmente espectacular, muy cercano a lo que en su día se vio en ***Super Nintendo***.





¿SOLO 6 MUNDOS?

No hay que engañarse. ***Mr. Nutz*** *cuenta sólo con seis mundos, es cierto, pero cada uno de ellos esta dividido en un número indeterminado de pequeños niveles.*

MR. NUTZ

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4
Mundos	6
Continuaciones	3
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 91

Si habéis tenido la oportunidad de jugar alguna vez con la versión Super Nintendo de Mr. Nutz, encontraréis en esta adaptación para Game Boy Color un juego muy fiel al original... casi idéntico.

MUSICA — 93

La inolvidable melodía de Mr. Nutz ha sido versionada excepcionalmente, pasando a formar parte de una cuidadísima banda sonora que no importará escuchar una y otra vez. De lo mejorcito que hemos escuchado.

SONIDO FX — 90

Tan importante como la banda sonora son los efectos de sonido, aunque nuestros oídos no sean recompensados con frecuencia en Game Boy. Mr. Nutz es un caso extraordinario, pues cuenta con abundantes efectos de calidad.

JUGABILIDAD — 90

Mr. Nutz es como los juegos de antaño, los que jugábamos en plataformas como Mega Drive o Super Nintendo. Títulos en los que prevalecía el nivel gráfico, pero que no descuidaban para nada la jugabilidad.

GLOBAL



+ Gráficamente es de lo mejor que se puede encontrar en Game Boy Color.
- Hay que superar por completo un mundo para obtener un password.



MANDO Toma el

Mission: Impossible



LOS MAPEADOS del juego cuentan con un nivel de detalle realmente alto. Lástima que la jugabilidad no acompañe a semejante esfuerzo.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	REBELLION

La primera impresión al ver las pantallas de **MISSION: IMPOSSIBLE** (hace ya nada menos que cinco meses), fue la de estar ante un más que seguro clásico. Ahora, con el juego en nuestras manos, no queda más remedio que aceptar la realidad: como en tantas ocasiones, los gráficos sobresalientes no son sinónimo de jugabilidad. Y es una lástima, porque en el caso de **MISSION: IMPOSSIBLE**, la calidad de éstos es indudable. El hecho de que resulte tan poco divertido radica, quizá, en la mala ejecución del juego. En éste habrá que limitarse a rastrear cada rincón del escenario en busca del objeto requerido. Resulta increíble, incluso, que para buscar la salida de los niveles, haya que moverse por los bordes de la pantalla en busca del único lugar (no indicado) por el que se puede escapar. Lo mejor es la opción *Rumble*, así como la genialidad de utilizar la **GAME BOY** como mando a distancia.

J. C. MAYERICK

VALORACION

● una vez más falla la jugabilidad, aunque la posibilidad de ver nuevos y bellos escenarios supone un buen aliciente. Lo mejor de MISSION IMPOSSIBLE son los añadidos que incorpora. Una calculadora, una agenda y la opción de utilizar la GAME BOY COLOR como mando universal, con el puerto de infrarrojos. Es como una navaja suiza, pero en cartucho.

MISSION: IMPOSSIBLE

AVENTURA



Megas	8
Jugadores	1
Vidas	5
Rumble	SI
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 91

No se puede poner ningún tipo de objeción a la ejecución gráfica del juego. Los mapeados, como se puede observar en las capturas, están repletos de detalles, lo que le dota de una apariencia impropia a GAME BOY COLOR.

MUSICA — 70

Aunque cuenta con la melodía original de MISSION: IMPOSSIBLE, ni la ejecución de ésta ni la de todas las demás, está a la altura. Estaría bien echar un vistazo a los trabajos de RARE para próximas ocasiones.

SONIDO FX — 71

Pocos y mediocres. Lo único que se puede destacar de ellos es que resultan importantes en determinadas situaciones del juego, como las alarmas, aunque con todo el gusto del mundo bajaríamos el volumen.

JUGABILIDAD — 80

La forma en que se resuelven los niveles es tan sencilla que, con saber una vez lo que hay que hacer, apenas harán falta unos segundos para acabar con él. La inteligencia de los enemigos es totalmente nula.

GLOBAL



+ Los gráficos y las animaciones del personaje protagonista.

– La jugabilidad se resiente gravemente por el sistema de juego.

Menudo ATROPELLO

Carmageddon

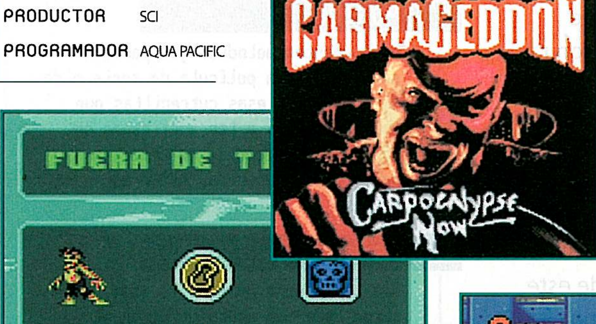
VALORACION

atropellar gente delante de una pantalla, pese a lo que digan los psicólogos, tiene su gracia cuando se realiza de una forma tan hilarante y poco realista como se hacía en el CARMAGEDDON original. De ahí que la versión para GAME BOY COLOR pierda toda su gracia al no poder potenciar suficientemente esta característica. Las cosas son así.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SCI
PROGRAMADOR	AQUA PACIFIC

Hay cosas que, por mucho que se intenten, nunca pueden llegar a buen puerto. CARMAGEDDON, polémica aparte, era un juego cuya mayor virtud radicaba en la hilarante posibilidad de ver a cámara lenta y en unas regulares 3D los atropellos y accidentes que sucedían. Más allá, CARMAGEDDON era un juego ramplón y, sinceramente, poco divertido. De ahí que versionarlo para **GAME BOY COLOR** no tengan demasiado sentido, más aún si al final lo que queda es este medicore **CARMEGEDDON: CARPOCALYPSE NOW**. De él lo único que se puede destacar es el enorme número de circuitos y vehículos de que dispone (32 por 18). Poco más se puede decir de él, salvo que técnicamente es muy pobre. En cuanto a si se atropella gente, la respuesta es sí. La diferencia es que son zombis, pero de un tamaño tan diminuto que pierde toda la gracia. **J. C. MAYERICK**





VEHICULOS PARA ABURRIR *Es lo que tiene este CARMAGEDDON para GAME BOY COLOR. Hasta 18.*



CARMAGEDDON

CONDUCCION

Megas	16
Jugadores	1
Circuitos	32
Vehículos	18
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 65

el uso del color no ha sido todo lo correcto que cabría esperar, y para colmo el tamaño de los vehículos, zombis y demás es realmente reducido. Tampoco se puede decir que el scroll sea muy suave.

MUSICA 60

es como volver atrás en el tiempo. con músicas como las de este CARMAGEDDON es cuando se agradece que GAME BOY lleve un regulador de volumen incorporado. suena un poco fuerte, pero realmente es así.

SONIDO FX 62

si no se ha trabajado la banda sonora del juego, menos aún los efectos de sonido. es una lástima, puesto que un juego como CARMAGEDDON se muestra especialmente receptivo por el tipo de juego que es.

JUGABILIDAD 66

atropellar zombis cuando estos son microscópicos no tiene mucha gracia. si se mira a CARMAGEDDON como un juego de carreras, pues la verdad es que hay títulos mucho mejores técnicamente, e infinitamente más divertidos.

GLOBAL



+ el enorme número de circuitos y vehículos que se han incluido.
- carece de toda gracia y técnicamente es bastante pobre.



HORIZONTES marcianos





Space Invaders

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TAITO/ACTIVISION
PROGRAMADOR	PROEINSA



Al leer **SPACE INVADERS**, a secas, pensamos que se trataba de una simple conversión para ***GAME BOY COLOR*** del clásico matamarcianos de TAITO pero, por suerte, la realidad es bien diferente. Esta versión es completamente nueva y excede, con mucho, la previsión más optimista del más fanático de sus seguidores al contar con cientos de niveles, decenas de naves enemigas, jefes finales y más *items* y armas que cualquier otra entrega. Por su simplicidad, estaba claro que este título se ajustaba perfectamente a las características de ***GBC***, pero que nadie se engañe, porque en ***PLAYSTATION***, por ejemplo, el resultado fue correcto pero no lograron ni la mitad de cosas que aquí. Si os gustó la versión original de la recreativa, esta entrega especial ***GBC*** os encantará. Para los no fanáticos se trata de más de lo mismo, pero para el incondicional de este juegazo de TAITO es una cita inexcusable. Sólo hay una versión mejor y, por desgracia, pertenecía a la difunta ***MEGA DRIVE***.

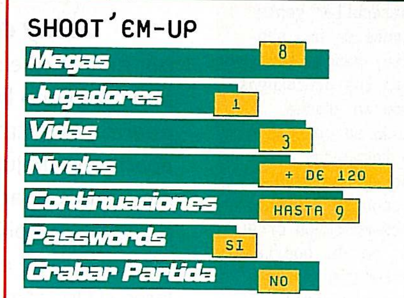
DE LUCAR

*De las muchas novedades que podréis encontrar en **SPACE INVADERS** para **GAME BOY COLOR**, quisiéramos destacar la posibilidad de elegir entre tres naves, con sus propias características cada una, y la presencia de algunos enemigos finales o fases especiales al final de cada gran nivel.*



VALORACION

es difícil ser imparcial cuando uno vuelve a encontrarse con uno de sus juegos preferidos. es posible que alguno piense que nos hemos pasado con la nota, pero si echara unas cuantas partidas comprendería fácilmente dónde radica el encanto de estos clásicos.



SPACE INVADERS

SHOOT'EM-UP

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3
Niveles	+ DE 120
Continuaciones	HASTA 9
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 85

no es uno de esos juegos en que los programadores puedan lucirse en exceso, pero por lo menos han incluido cierta variedad en las naves enemigas, en la decoración de los escenarios y en el diseño de los jefes finales.

MUSICA 85

unas cuantas melodías que parecen sacadas de una película de serie B de marcianos, de esas cutrecillas que tanto gustaban a los americanos en los 50. A Ed Wood le encantarían y nadie podrá decir que están mal hechas.

SONIDO FX 90

son los mismos de toda la vida. marcaron toda una época y fueron el ejemplo a seguir por la gran mayoría de los shoot'em-up de aquellos años dorados. sólo con oírlos a alguno se le podrán los pelos de punta.

JUGABILIDAD 95

Toda la jugabilidad y el entretenimiento del clásico con algunos detalles que potencian aún más su capacidad para divertir. sus cientos de niveles y la gran dificultad de muchas de la fases son un reto para el próximo milenio.

GLOBAL



+ su jugabilidad y el esfuerzo para aumentar su vistosidad y variedad.

- La dificultad de los niveles avanzados puede ser exagerada.





By I-MAN
The psX files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
PS GAME CODE CD
STAY HERE
La verdad esta aqui dentro
I-MAN
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

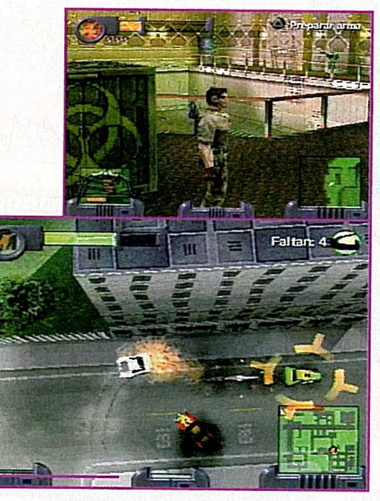
JUGUETES de guerra

Action Man

Aunque a nosotros ACTION MAN nos ha pillado ya algo mayorcitos y con pocas ganas de guerrear, somos conscientes del enorme éxito que tienen sus dibujos animados y sus juguetes. ACTION MAN para *PLAYSTATION* es eso, otro juguete... pero muy bien pensado. No nos ha sorprendido que ahora ACTION MAN se dé una vuelta por el mundo del videojuego, pero sí la forma tan correcta e inteligente de cómo lo ha hecho. Teniendo en cuenta que su público iba a ser casi exclusivamente infantil o como mucho juvenil, todos nos esperábamos el típico título que explota el nombre sin reparar en cubrir los mínimos exigibles a un juego. ACTION MAN para *PLAYSTATION* está impecablemente realizado en todo lo que se refiere a gráficos, cuenta con un nivel técnico notable y en su estructura se nota el tremendo interés por ofrecernos un juego variado y divertido. Las fases de coches, por ejemplo, le dan muchas vueltas al juego que ha empleado esa perspectiva, GTA 2, y sólo se le puede criticar la excesiva velocidad. Las fases de *arcade* están muy cuidadas y pueden llegar a recordarnos a METAL GEAR SOLID si no fuera por que su nivel de dificultad está pensado para los más pequeños. Explicaciones constantes y concienzudas, textos en castellano, objetivos sencillos de ver y la oportunidad de salvar en casi cualquier momento, son signos evidentes de que este juego ha sido creado pensando en los enanos de la casa. Seguro que a ellos les encantará. A nosotros, y esto si que es novedad en una licencia de este tipo, la verdad es que no nos ha decepcionado en ninguna cuestión.

DE LUCAR





Las fases de coches pueden pareceros, al principio, demasiado vertiginosas, pero no tardaréis en pillarle el tranquillo a los giros.



VALORACION

Tristes experiencias del pasado habían hecho que desconfiásemos de ACTION MAN. Por suerte, en ACTION MAN no han aprovechado el nombre para intentar colarle a los más pequeños un subproducto injugable y sin ninguna historia. Está bien pensado, su diseño gráfico y técnico supera la media habitual y tiene fases suficientes.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	HASBRO INT.



Esta es la toma más habitual de las fases de acción, pero también podréis emplear otras más cercanas para ver mejor o usar las armas.

ACTION MAN

ARCADE/AVENTURA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	LAS QUE QUIERAS
Mundos	7
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 85

Hay algunos detalles que podrían haberse cuidadomás pero, en general, todo presenta un aspecto realmente bueno y supera las expectativas. Las fases de coches están bien pero son las de acción las más elaboradas.

MUSICA 84

Aunque no tenemos un conocimiento muy exacto de la banda sonora de la serie, suponemos que se tratan de versiones remasterizadas de algunos de los temas más usados.

SONIDO FX 84

No se han complicado demasiado la vida, pero mantienen el tipo y cuentan con una variedad que hace honor a un juego basado en dibujos animados. Esperábamos efectos de sonido algo más sofisticados y peliculeros.

JUGABILIDAD 87

Ideal para los más pequeños en el nivel de dificultad, con un desarrollo variado, un montón de fases y todos los objetos y vehículos de ACTION MAN. Para los mayorcitos puede que no sea mucho, pero para los enanos, la locura absoluta.

GLOBAL

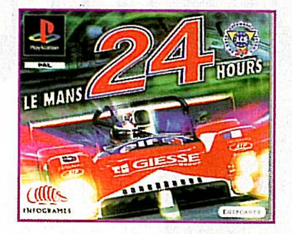


+ un juego completo y diseñado con mucha habilidad.

− Algunas cuestiones se podrían haber mejorado más.

Un día en las CARRERAS

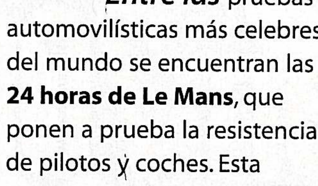
Las 24 horas de Le Mans



INFOGRAMES trae hasta PlayStation una reproducción de las 24 horas de Le Mans, adaptando al **mundo** de las consolas una carrera que une espectáculo y resistencia.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	EUTECHNYX



Entre las pruebas automovilísticas más celebres del mundo se encuentran las **24 horas de Le Mans**, que ponen a prueba la resistencia de pilotos y coches. Esta prueba ha sido reproducida para ***PlayStation*** y **PC**, permitiendo disputarla en periodos que van desde los 12 minutos al tiempo real. Junto a la citada prueba también incluye un campeonato de resistencia con 6 circuitos, en el que hay que ir sumando puntos y en el que los resultados obtenidos determinan las ofertas que hacen posible cambiar de escudería. Estos aspectos unidos a la inclusión de coches reales constituyen un magnífico punto de partida para un simulador automovilístico. Sin embargo, aunque las imágenes estáticas del juego pueda hacer pensar otra cosa, cuando nos ponemos al volante de los coches y percibimos el deficiente control, el programa pierde enteros, hasta el punto de encontrarse a años luz de sus competidores en el mundo de la simulación automovilística. **CHIP & CE**







VALORACION

El programa está lleno de buenas intenciones y no puede negarse que la idea es muy buena. Sin embargo, la jugabilidad es tan limitada que hace que el título de INFOGRAMES se quede muy por debajo del nivel de los actuales simuladores automovilísticos.

LAS 24 HORAS DE LE MANS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+DIGITAL
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 84

Aunque el diseño de los vehículos y el efecto logrado en los cambios de luz (a lo largo de las 24 horas de cada carrera) están muy logrados, no se puede decir lo mismo del movimiento de los coches.

MUSICA 85

La larga intro, en la que se mezclan imágenes reales de la prueba junto a otras del propio juego, constituye el escenario ideal para el lucimiento musical.

SONIDO FX 75

Los comentarios en español son el aspecto más destacado en este apartado. Las frases son bastante repetitivas y en muchos casos no se adaptan demasiado a lo que sucede en pantalla.

JUGABILIDAD 78

Aunque el programa ha adaptado perfectamente una de las pruebas más espectaculares del campeonato automovilístico y coches reales, la sensación que transmite el control de los coches es muy pobre.

GLOBAL



\+ La reproducción de los cambios de luz a medida que pasa el tiempo.

\- La escasa jugabilidad es una losa demasiado grande.



SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER
¡¡REGALO!!
TOMBI!: LA GRAN AVENTURA DE WHOOPEE CAMP
SUPERJUEGOS
LO IMPORTANTE ES GANAR
NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS
MOTO RACER 2
BANJO KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBL
BREATH OF FIRE III
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60
HEART OF DARKNESS: EL FIN DE LA ESPE
REGALO SUPER TRUCOS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
MORTAL KOMBAT
GOLF • BURNING
SONIC ADVENTURE: PRIMERA BOMBA DREAMCAST
LIBERO GRANDE
PEQUEÑOS GUERREROS
STARSHOT
TUROK 2
1080° SNOWBOARDING
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
LA AVENTURA CONTINUA
ACOMPAÑA A ABE EN LA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA DE SU RAZA
NOVEDADES MADE IN JAPAN
GENERATION • METAL GEAR SOLID • CAPCOM
STAR OCEAN • SUIKODEN
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❏ XL ❏ L ❏ M
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52
■ FORMA DE PAGO ■
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❏ Giro Postal nº ________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❏ Tarjeta de Crédito
Nº ____ / ____ / ____ / ____
Fecha caducidad ____ / ____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Países: 15.825 ptas.

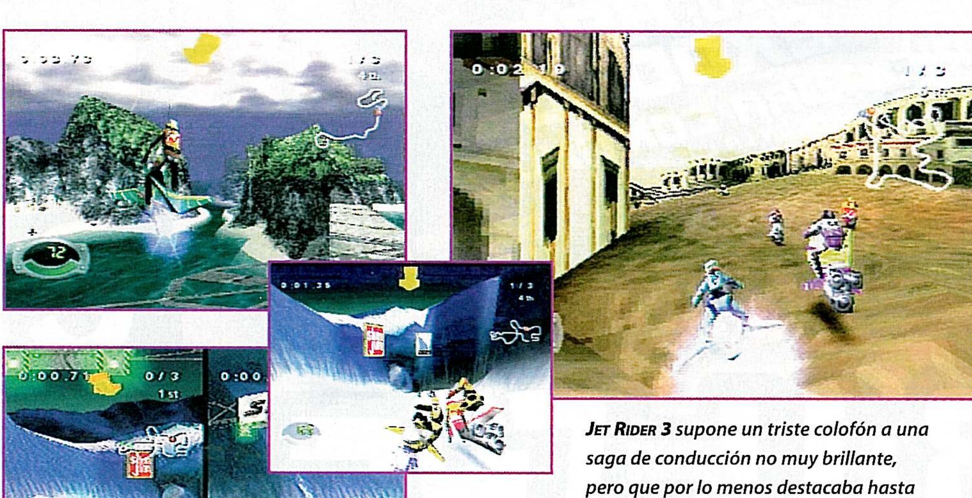
Un PINCHAZO en toda regla

Jet Rider 3

Aunque las motos de la saga JET RIDER carecen de ruedas, en esta tercera entrega han sufrido todo un reventón, y en ello ha tenido mucho que ver el cambio de equipo de programación. Al contrario que los dos anteriores capítulos (obra de SINGLETRAC, gente competente, responsables de los TWISTED METAL), **JR3** ha sido perpetrado por unos fulanos llamados PACIFIC COAST POWER & LIGHT. El nombre de la compañía y su logo son chulos, pero a la hora de programar juegos esta gente no sabe ni por donde se anda. **JET RIDER 3** no sólo es inferior en gráficos a las dos entregas anteriores (algunas texturas, como los edificios del circuito urbano, dan risa), sino que tampoco es gran cosa a nivel de jugabilidad. Podrás caer (y caerás) cien veces por el mismo precipicio y siempre ganarás la carrera. Salvo si eres masoca, encontrarás decenas de juegos de coches mejores en ***PSX***. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PACIFIC COAST



JET RIDER 3 supone un triste colofón a una saga de conducción no muy brillante, pero que por lo menos destacaba hasta ahora por su jugabilidad.



VALORACION

Abandonada por sus creadores (¿estarán en SINGLETRAC demasiado ocupados preparando títulos para PSX2?), la saga JET RIDER no ha podido caer en peores manos. Injugable (y a la vez demasiado fácil), tosco y carente del más mínimo toque de originalidad, esta tercera parte sencillamente sobra.

JET RIDER 3

ARCADE DE CONDUCCION

CD ROM

Jugadores	1-2
Vehículos	10
Circuitos	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 70

Las motos y el colorido son las únicas notas positivas de un juego con decorados que parecen de papel. Por unos momentos creerás que conduces por un descomunal belén de papel maché, con arboles y rocas de cartón.

MUSICA 74

El primer JET RIDER tenía sus inolvidables melodías de estilo surf. El segundo incluyó un más que digno repertorio de rock duro. Este tercero incorpora techno de barrio (con notas flamencas, lo juro).

SONIDO FX 71

Con tal prodigioso acompañamiento musical, los efectos no van a la zaga. Los fx se componen del constante petardeo del motor y los acostumbrados gritos de horror al despeñarnos barranco abajo.

JUGABILIDAD 65

El juego será una patata, pero en PACIFIC COAST pueden estar orgullosos de crear uno de los primeros títulos de PSX que al mismo tiempo de ser injugable, es asombrosamente fácil. Llegarás el primero siempre.

GLOBAL



\+ El regalo perfecto para el día de los inocentes. Magnífico posavasos.

\- Que alguien los detenga, no vaya a ser que perpetren una cuarta parte.

PlayStation

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900



PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB) 5.700



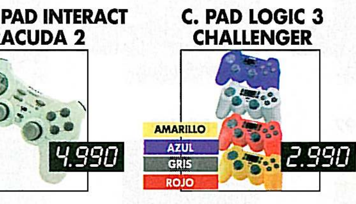
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290



CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.290



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 2.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990

CONTROLLER 2.100



CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



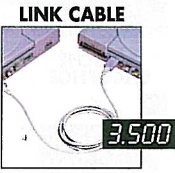
DEXDRIVE INTERACT 5.900



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990



LINK CABLE 3.500



LINK CABLE LOGIC 3 1.290



MALETIN CONSOLE CASE 3.200



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100



MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA)



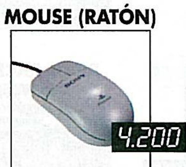
MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB 3.990 (GRIS)



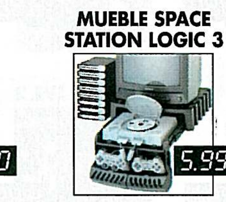
MEMORY CARD SONY 2.100 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



MOUSE (RATÓN) 4.200



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990



MULTI TAP 4.900



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900



PISTOLA G-CON 45 6.990



PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN 4.990



PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2 8.990 (SILVER)



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 6.990



RF ADAPTER PERFORMANCE 1.990



RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990







VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO 6.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER 8.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990



VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR 7.990



DINO CRISIS 8.490 — TEXTOS EN CASTELLANO



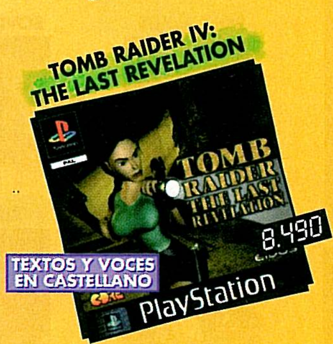
FIFA 2000 7.490 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



FINAL FANTASY VIII 8.990 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO



GRAN TURISMO 2 8.490



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION 8.490 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

pedidos por teléfono



pedidos por internet
www.centromail.es



CENTRO MAIL

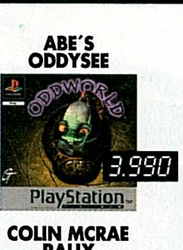
CENTRO MAIL
www.centromail.es

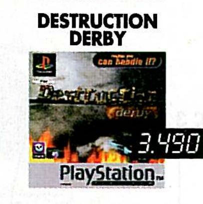
PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.





















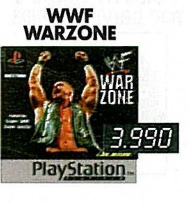












ABE'S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990	BUST-A-MOVE 2 3.990
COLIN MCRAE RALLY 4.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490	CRASH BANDICOOT 2 3.490
CROC 3.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490
FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 '97 3.490	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MEDIEVIL 3.490	MICKEY'S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	NEED FOR SPEED III 3.990	PANDEMONIUM 3.490	POCKET FIGHTER 2.990	PORSCHE CHALLENGE 3.490
RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RESIDENT EVIL 2 4.490	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990	ROAD RASH 3D 3.990
SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3.990	SUPER CROSS '98 3.990	TANK RACER 1.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TEKKEN 3 3.490	THEME HOSPITAL 3.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990
TOSHINDEN 3.490	TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	WWF WARZONE 3.990

CENTRO MAIL






www.centromail.es

PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es






- 007 EL MAÑANA NUNCA MUERE — 7.490
- 24 HORAS DE LE MANS — 7.490
- 40 WINKS — 7.490
- ACE COMBAT 3 — CONS.
- ACTION MAN-MISSION XTREME — 8.490
- AMERZONE — 7.490
- ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. — 7.490





- ASTERIX & OBELIX — 7.490
- BARBIE: RACE & RIDE — 3.490
- CARMAGEDDON (RED BLOOD) — 7.990
- CENTIPEDE — 8.490
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS — 8.490
- CHESSMASTER II — 8.490
- CHINA — 7.490






- CHOCOBO RACING — 7.990
- CRASH TEAM RACING — 7.990
- CYBER TIGER — 7.490
- DEMOLITION RACER — 7.490
- DRIVER — 8.490
- ESTO ES FUTBOL — 7.990
- F1 WORLD GRAND PRIX ´99 — 8.490



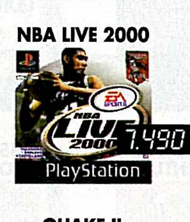



- FIGHTING FORCE 2 — 8.490
- FORMULA 1 ´99 — 7.990
- GTA 2 — 8.490
- HELLNIGHT — 7.990
- JADE COCOON — 8.990
- JURASSIC PARK: WARPATH — 7.490
- KILLER LOOP — 8.490






- KNOCKOUT KINGS 2000 — 7.490
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490
- LOS PITUFOS — 7.490
- MEDAL OF HONOR — 7.490
- METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS — 3.990
- MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE — 7.490
- MISSION: IMPOSSIBLE — 7.990



- MUSIC 200 — 7.490
- NBA BASKETBALL 2000 — 8.490
- NBA LIVE 2000 — 7.490
- NHL CHAMPIONSHIP 2000 — 8.490
- NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — 8.490
- PAC-MAN WORLD — 5.490
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT — 8.490





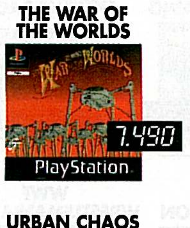


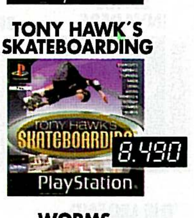

- PGA EUROPEAN TOUR GOLF — 7.490
- PONG — 8.490
- QUAKE II — 8.490
- READY 2 RUMBLE BOXING — 7.990
- RONIN BLADE — 7.990
- SHAO LIN — 8.490
- SILENT HILL — 8.990



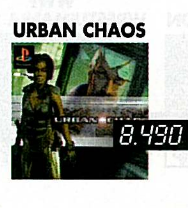



- SOUTH PARK RALLY — 7.490
- SPYRO 2 — 7.990
- STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA — 7.490
- SUPERCROSS 2000 — 7.490
- SYPHON FILTER — 7.990
- TARZAN — 7.990
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO — 6.990




- THE WAR OF THE WORLDS — 7.490
- THE X-FILES — 7.990
- THRASHER — 8.490
- TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 — 7.990
- TONY HAWK´S SKATEBOARDING — 8.490
- UEFA STRIKER — 7.490
- UM JAMMER LAMMY — 6.990





- URBAN CHAOS — 8.490
- V-RALLY 2 — 8.490
- WCW MAYHEM — 7.490
- WORMS ARMAGEDDON — 8.490
- WORMS PINBALL — 6.990
- WU-TANG SHAO LIN STYLE — 8.490
- XENA: WARRIOR PRINCESS — 7.490

pedidos por teléfono:





GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET


GAME BOY COLOR

ADAP. CORRIENTE LOGIC3 · GAME BOY CAMARA


GAME BOY PRINTER · GAME BOY PRINTER PAPEL


GAME LINK · HANDYPAK INTERACT


LINK CABLE LOGIC 3 · LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER


LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 · MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE


MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER · PULSEPAK INTERACT

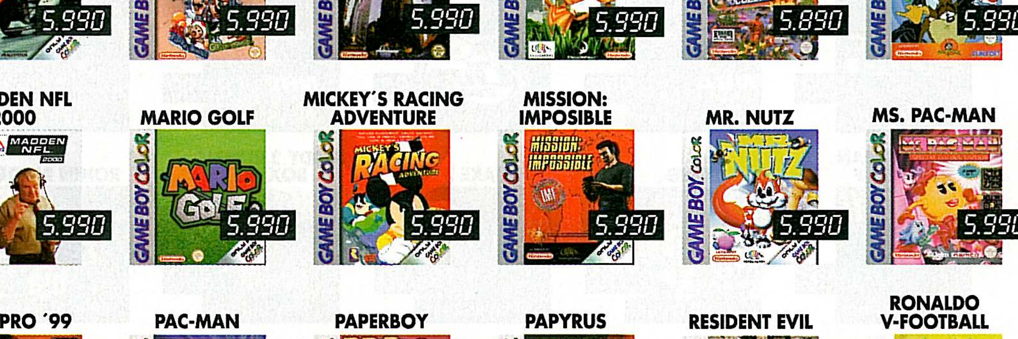

FIFA 2000 · TARZAN


POKÉMON AZUL · POKÉMON ROJO · POKÉMON PIKACHU




ALL STAR TENNIS '99 — 5.990	ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. — 5.990	BEAUTY AND THE BEAST — 5.990	BOMBERMAN QUEST — 5.990	BUBBLE BOBBLE CLASSIC — 5.990	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — 4.990
CARMAGEDDON — 5.990	CHESSMASTER — 5.990	CRAZY BIKERS — 5.890	DUKE NUKEM — 5.990	EARTHWORM JIM — 5.990	EL TORNADO DEVORADOR — 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990	GAME & WATCH GALLERY 3 — 5.990	GRAND THEFT AUTO — 5.990	HORMIGAZ — 5.990	INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890	LOONEY TUNES — 5.990
MADDEN NFL 2000 — 5.990	MARIO GOLF — 5.990	MICKEY'S RACING ADVENTURE — 5.990	MISSION: IMPOSIBLE — 5.990	MR. NUTZ — 5.990	MS. PAC-MAN — 5.990
NBA PRO '99 — 5.890	PAC-MAN — 5.990	PAPERBOY — 5.490	PAPYRUS — 5.990	RESIDENT EVIL — CONS.	RONALDO V-FOOTBALL — 5.990
SPACE INVADERS — 5.990	STAR WARS: EPISODE 1-RACER — 5.990	STREET FIGHTER ALPHA — 5.990	SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990	SUPREME SNOWBOARDING — 5.990	SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 5.990
THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990	TOCA TOURING CAR — 5.990	TOM AND JERRY — 5.990	TUROK: RAGE WARS — 5.990	WORMS ARMAGEDDON — 5.990	WWF WRESTLEMANIA 2000 — 5.990











pedidos por internet: www.centromail.es

¡¡¡NUEVOS CENTROS MAIL!!!



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

- **BALEARES Ibiza** — Vía Púnica, 5 — Tel: 971 399 101
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. Baricentro, Local 37, Autopista A-18, Salida 2
- **HUELVA** — C/ Tres de Agosto, 4 — Tel: 959 253 630
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 — Tel: 928 817 701
- **LEÓN** — Av. República Argentina, 25 — Tel: 987 219 084
- **TOLEDO** — C.C. Zoco Europa, Local 20, C/ Viena, 2 — Tel: 925 285 035
- **A CORUÑA** — C/ Donantes de Sangre, 1 — Tel: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ Rodríguez Carracido, 13 — Tel: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria** — C/ Manuel Iradier, 9 — Tel: 945 137 824
- **ALICANTE** — C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía S/N — Tel: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ Padre Mariana, 24 — Tel: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — Av. de los Limones, 2, Ed. Fuster Júpiter — Tel: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ Cristóbal Sanz, 29 — Tel: 965 467 959
- **ALICANTE Elda** — Av. J. Martínez González, 16-18 B — Tel: 965 397 997
- **ALMERIA** — Av. de la Estación, 28 — Tel: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 — Tel: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. Porto Pi Centro, Av. I. Gabriel Roca, 54 — Tel: 971 405 573
- **BARCELONA** — C.C. Barcelona-Glories, Av. Diagonal, 280 — Tel: 934 860 064
- **BARCELONA** — C/ Pau Claris, 97 — Tel: 934 126 310
- **BARCELONA** — C/ Sants, 17 — Tel: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ Soledat, 12 — Tel: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. Montigalà, C/ Olof Palme, S/N — Tel: 934 656 876
- **BARCELONA Manresa** — C.C. Olimpia, Local 10, C/ Angel Guimera, 21 — Tel: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ San Cristofor, 13 — Tel: 937 960 716
- **BARCELONA Sabadell** — C/ Filadors, 24 D — Tel: 937 136 116
- **BURGOS** — C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León — Tel: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ Marimanta, 10 — Tel: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — Av. Rey Don Jaime, 43 — Tel: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ María Cristina, 3 — Tel: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ Emili Grahit, 65 — Tel: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ Morería, 10 — Tel: 972 675 256
- **GIRONA Palamós** — C/ Enric Vincke, S/N — Tel: 972 601 665
- **GRANADA** — C/ Recogidas, 39 — Tel: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — Av. Isabel II, 23 — Tel: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ Luis Mariano, 7 — Tel: 943 635 293
- **HUESCA** — C/ Argensola, 2 — Tel: 974 230 404
- **JAÉN** — Pasaje Maza, 7 — Tel: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — Av. Doctor Múgica, 6 — Tel: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. La Ballena, Local 1.5.2, Ctra. General Norte, 12 — Tel: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº de Chil, 309 — Tel: 928 265 040
- **LEÓN Ponferrada** — C/ Doctor Flemming, 13 — Tel: 987 429 430
- **MADRID** — C/ Preciados, 34 — Tel: 917 011 480
- **MADRID** — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel: 915 278 225
- **MADRID** — C.C. La Vaguada, Local T-038, Av. Monforte de Lemos, S/N — Tel: 913 782 222
- **MADRID** — C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalajara, S/N — Tel: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ Mayor, 58 — Tel: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. Picasso, Local 11, C/ Constitución, 15 — Tel: 916 520 387
- **MADRID Alcorcón** — C/ Cisneros, 47 — Tel: 916 436 220
- **MADRID Getafe** — C/ Madrid, 27 Posterior — Tel: 918 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. Burgocentro II, Local 25, Av. Comunidad de Madrid, 37 — Tel: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — Av. Portugal, 8 — Tel: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — Ctra. de Húmera, 87, Portal 11, Local 5 — Tel: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. Parque Corredor, Local 53, Ctra. Torrejón-Ajalvir, Km 5 — Tel: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ Almansa, 14 — Tel: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — Av. Jesús Santos Rein, 4, Edif. Ofisol — Tel: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ Pasos de Santiago S/N, Edif. Condestable — Tel: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ Pintor Asarta, 7 — Tel: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ Elduayen, 8 — Tel: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ Toro, 84 — Tel: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ Ramón y Cajal, 62 — Tel: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real S/N — Tel: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. Los Arcos, Local B 4, Av. Andalucía, S/N — Tel: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. Pza. de Armas, Local C-38, Pza. Legión, S/N — Tel: 954 915 604
- **TARRAGONA** — Av. Catalunya, 8 — Tel: 977 252 945
- **VALENCIA** — C/ Pintor Benedito, 5 — Tel: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. El Saler, Local 32 A, C/ El Saler, 16 — Tel: 963 339 619
- **VALENCIA Gandía** — C.C. Plaza Mayor, Local 9-10, Parque de Actividades — Tel: 962 950 951
- **VALLADOLID** — C.C. Avenida, Pº Zorrilla 54-56 — Tel: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — Pza. Arriquibar, 4 — Tel: 944 103 473
- **VIZCAYA Las Arenas** — C/ Del Club, 1 — Tel: 944 649 703
- **ZARAGOZA** — C/ Antonio Sangenís, 6 — Tel: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ Cádiz, 14 — Tel: 976 218 271

CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

• ¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es: • España peninsular 750 ptas. • Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____ Apellidos ____
Calle/Plaza: ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad: ____ C.P. ____
Provincia: ____ Tf.: ( ) ____
Tarjeta Cliente SI NO Número ____ E-mail ____

SPJ

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-01-2000

Camino de Hormigueras, 124, · Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

CENTRO MAIL

La nueva RPG generación
MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**

Hace pocos meses tuvisteis la oportunidad de presenciar las primeras imágenes de CHRONO CROSS en exclusiva. Ahora, tras su reciente lanzamiento el pasado 18 de Noviembre en Japón, vuelve a la sección para demostrar y justificar por qué SQUARE quiere situar a la serie CHRONO como la segunda en importancia para la compañía, y tan sólo precedida por FINAL FANTASY.



La calidad gráfica de los escenarios le sitúan como el RPG más perfecto y ambicioso de SQUARE en este apartado hasta la fecha. El colorido y los efectos gráficos son exquisitos.





INTRO

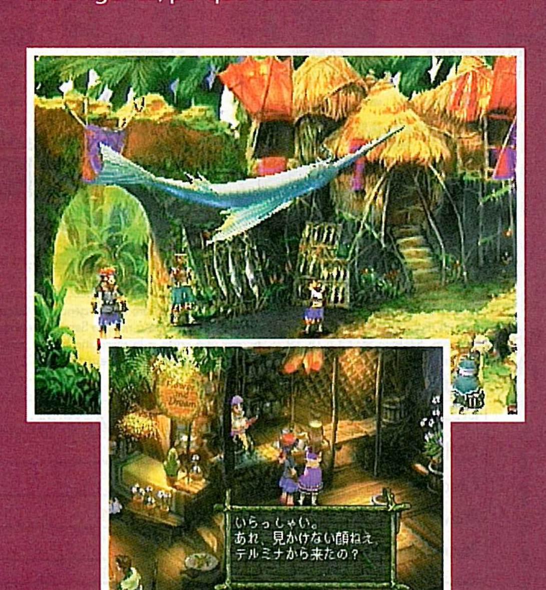








La única compañía capaz de desbancar a SQUARE es la propia SQUARE. Cuando la magia de FINAL FANTASY VIII todavía permanece en nuestra vieja ***PLAYSTATION***, aparece **CHRONO CROSS** y realiza un triple salto mortal tecnológico para batir todos los registros anteriores y aupar un poco más arriba, tocando ya el cielo con la punta de sus dedos, a estos ilusionistas del videojuego. Guiones, complejidad y gustos aparte, **CHRONO CROSS** le da un baño de consideración a FFVIII en lo que a aprovechamiento del *hardware* se refiere. Pero centrémonos en sus orígenes, porque todo comenzó con CHRONO TRIGGER el 11 de Marzo de 1995. Un inolvidable *dream team* encabezado por **Akira Toriyama**, **Yuji Horii** e **Hironobu Sakaguchi** crearon un *RPG* de 32 megas que superó los dos millones y medio de unidades en **Japón** y que arrasó en **Estados Unidos**. Hoy es recordado como uno de los cinco mejores *RPG* de la historia. Un año después SQUARE creó para el periférico *Satellaview* de ***SUPER FAMICOM*** una aventura de texto llamada RADICAL DREAMERS, en la que se hacía referencia a personajes de CHRONO TRIGGER, y que tenía como protagonistas a Serge, Kid, Gill y Yamaneko. Gran parte del *staff* de CT











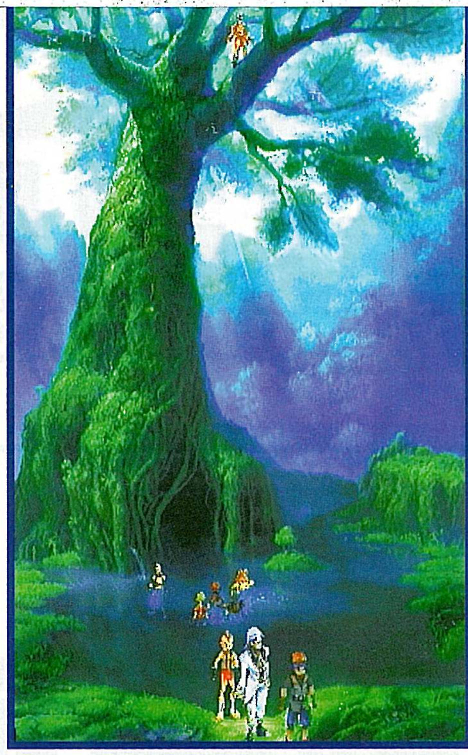







Cross Sequence Battle. Los combates superan todo lo visto hasta ahora y se darán cita en gigantescos entornos 3D repletos de elementos y efectos gráficos donde podremos apreciar mejor la perfección de las animaciones y las texturas en alta resolución de protagonistas y enemigos. No tienen nada que envidiar en belleza a los escenarios prerrenderizados.

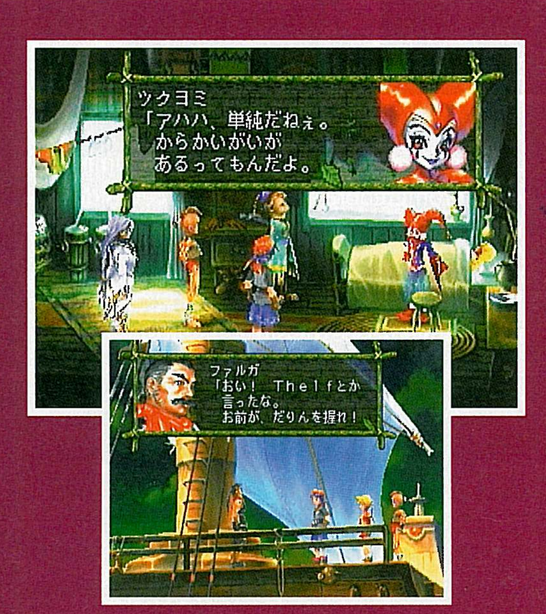






CHRONO CROSS



participó en RD, entre ellos **Masato Kato** (escenario) y **Yasunori Mitsuda** (música). Poco tiempo después nació el PROJECT KID, que hoy conocemos como **CHRONO CROSS**, que no es ni más ni menos que un *re-make* de RADICAL DREAMERS pero con el despliegue que SQUARE tiene estipulado para estos casos, y con Serge, Kid y Yamaneko. No se ha podido contar con el *dream team*, pero permanecen **Yasunori Mitsuda**, **Masato Kato**, **Hiromichi Tanaka** y aparece, como incorporación especial para el diseño de personajes, **Nobuteru Yuuki** (RECORD OF THE LODOSS WAR, TAIL COCERTO, SEIKEN DENSETSU 3, VISION OF ESCAFLOWNE...). Y por si esto no bastara, los creadores de secuencias CG de FINAL FANTASY VII y VIII se han encargado de las de **CHRONO CROSS**. El nuevo *RPG* sorprende por el



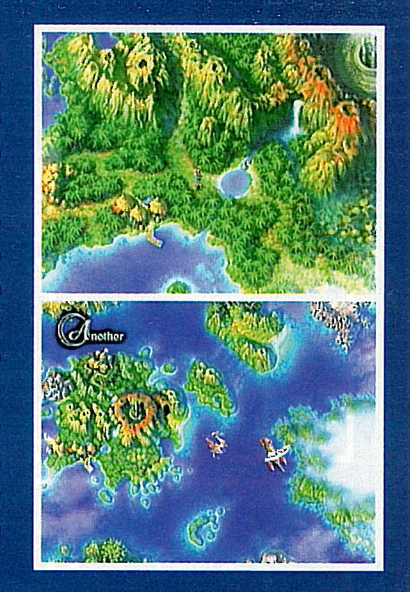
FICHA *Técnica*

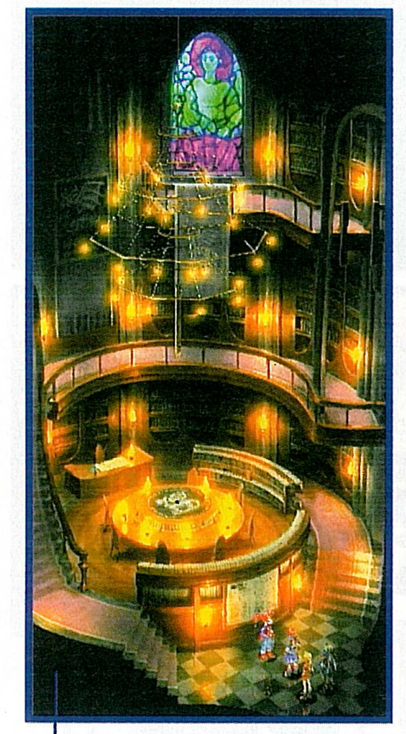
CONSOLA	PLAYSTATION
TIPO	RPG
COMPAÑIA	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT
CD ROM	2
VERSION JAPON	18-11-99
VERSION USA	VERANO 2000
VERSION PAL	OTOÑO 2000



Home y Another.

Este es el nombre que reciben los dos mundos en CHRONO CROSS. Para pasar de uno a otro tendremos que visitar una playa situada al Suroeste del mapa principal. El estilo gráfico del mapa es muy similar al de CHRONO TRIGGER, y se incluye algún escenario del clásico de ***SNES***. Ambos mundos presentan emplazamientos muy similares pero con importantes variaciones que harán inevitable el tener que viajar entre uno y otro constantemente.





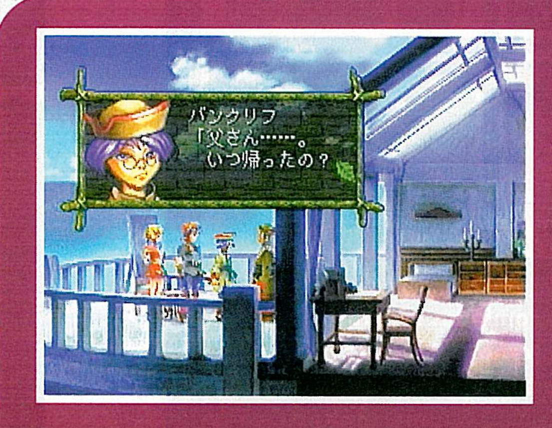
Esta suntuosa biblioteca, además de hacernos parpadear por su belleza, servirá como escenario de un combate contra una angelical criatura.



Aquí tenemos a Yamaneko en presencia de nuestros tres protagonistas. Será el preludio al primer duelo con este nefasto y cruel personaje.







escueto manual que le acompaña en el que se explica sólo lo más básico. Misterios de SQUARE. ¿Qué nos aguarda en su rico y no lineal desarrollo? Introduzco el primer CD y es entonces cuando la embriagadora esencia emana de su negro reverso. La *intro* es magistral, colorista y cautivadora, pero el premio se lo lleva la composición musical que le acompaña. De las mejores que ha salido de la factoría japonesa en toda su dilatada historia. Tras el *shock* emocional, aparecerá la pantalla de presentación con



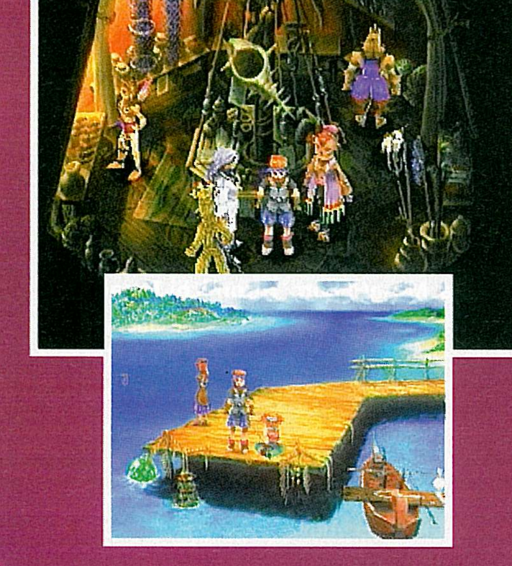
A lo largo de la aventura conoceremos a multitud de curiosos personajes que se unirán a nosotros. Parece que el número asciende a 40, pero no será fácil encontrarlos a todos.











un escenario marino poligonal en movimiento y una prometedora sucesión de escenas del juego con otra genial melodía. Así comienza todo, y la experiencia **CHRONO CROSS** comienza a marcar una serie de pautas que le conducen al refinamiento y exquisitez más absolutas. Los escenarios prerrenderizados del juego son más reales y naturales que en los dos últimos FINAL FANTASY, y en ellos se dan cita infinidad de elementos con vida propia y la sensación de estar inmersos en uno de esos alucinantes parajes. Las inquietas olas del mar, formaciones de pájaros volando en el horizonte, cálidos rayos del sol penetrando en habitaciones o deslumbran-



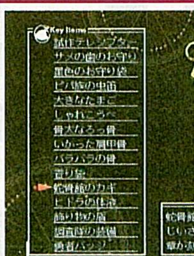
Chrono Trigger [1995]. Aquí tenéis cuatro pantallas del clásico de ***SNES*** con el que dio comienzo esta nueva y prometedora saga *RPG*. El 2 de Noviembre apareció en Japón la versión ***PSX*** de CHRONO TRIGGER con *intro*, final y secuencias intermedias de **Akira Toriyama**, y ampliaciones en su argumento, para explicar así mejor los finales del original de ***SNES*** y establecer nexos de unión con este CHRONO CROSS.





do en épicas escenas exteriores, espejos que reflejan nuestra imagen, personas ocupadas en sus quehaceres diarios, el bullicioso fluir de riachuelos... Todo un universo de sensaciones y movimiento que hace de cada paisaje una preciosa fotografía animada. Gran parte de culpa la tiene la magnífica utilización del color y la perfecta adaptación de los personajes al entorno, con animaciones hiperrealistas en todos sus movimientos y el magistral uso de texturas y color en sus vestimentas y rasgos faciales.

Los combates también superan todo lo visto hasta ahora y se darán cita en gigantescos y suaves entornos 3D. Me he dejado para el final la banda sonora de **Yasunori Mitsuda** porque creo que es una de las más perfectas que ha acompañado a un videojuego jamás y sólo es comparable a leyendas lúdicas como CHRONO TRIGGER, FINAL FANTASY VI (o III) o WILD ARMS. Con tan sólo escuchar la inspirada y rítmica melodía de la *intro* sentiréis que un escalofrío de placer recorre todo vuestro cuerpo. **CHRONO**





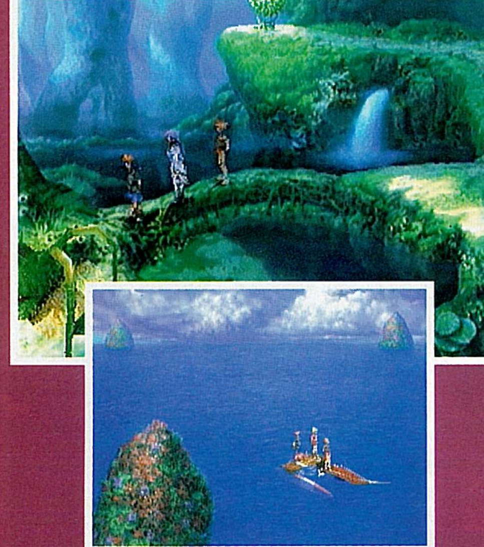
En ***CHRONO CROSS*** *se ha potenciado la utilización de items y encontraremos multitud de ellos que nos abrirán paso a nuevas zonas o nos permitirán reclutar a nuevos personajes.*











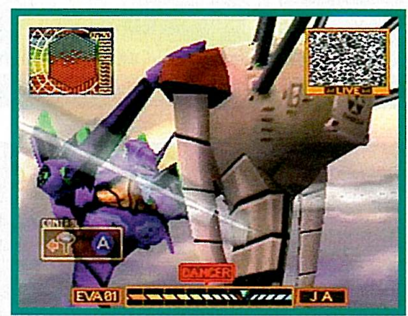
CROSS, el nuevo estandarte de SQUARE, se ha dejado inspirar por la magia de C. TRIGGER, su sagrado antecesor, del que ha recuperado algunos elementos, situaciones y conexiones, para crear un nuevo mundo veinte años después, y en el que serán protagonistas dos mundos paralelos interconectados (Home y Another) y tres personajes estelares: Serge y Kid por un lado y Yamaneko encabezando el bando enemigo. **CHRONO CROSS** ha nacido para liderar junto a F. FANTASY el apasionante mundo de los *RPG* y concederle a SQUARE el privilegio de seguir siendo la mejor compañía creadora de juegos de todos los tiempos.





Coordinado por **NEMESIS**

Encontrar un título de calidad basado en un manga ya es un logro, pero si encima dicho juego es para ***Nintendo 64***, la cosa toma el cariz de auténtico descubrimiento. Eso es lo que ha sucedido con esta adaptación de **Neon Genesis Evangelion**, capaz de sorprender incluso a aquellos que odian la serie de animación de GAINAX. Todo un prodigio de gráficos y sonido dotado de una mecánica difícilmente clasificable.





La mecánica de una de las fases es idéntica a la del simulador de baile Bust-A-Groove de ENIX.

Nintendo 64

NEON G



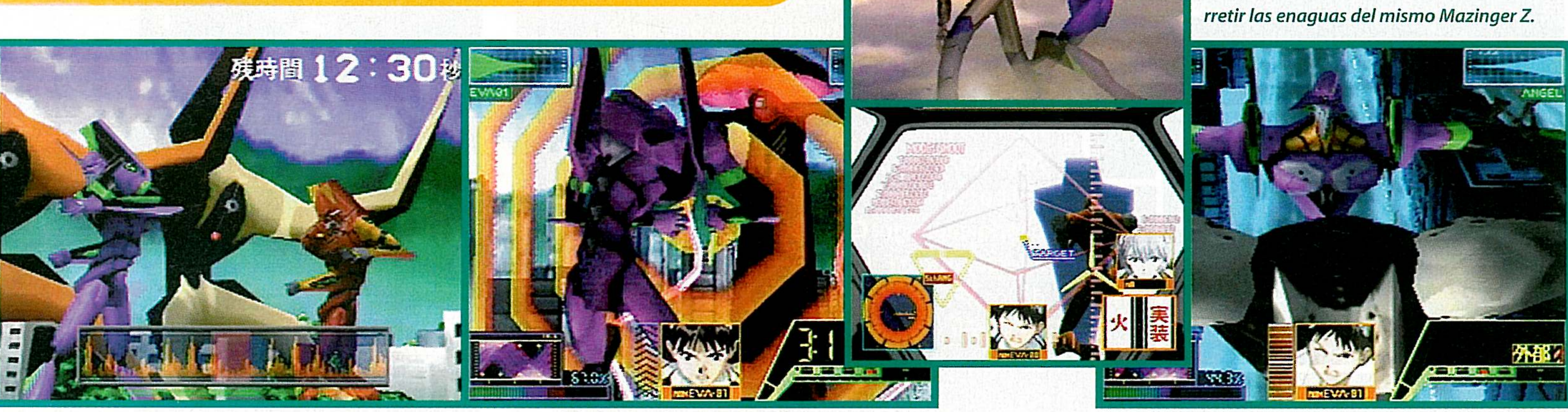
Y EL MES QUE VIENE...

Vampire Hunter D

En el próximo número analizaremos la esperada adaptación a *PlayStation* de las andanzas de D, el cazador de vampiros, que dio origen en 1985 a una sensacional película de animación que contó con diseños de Yoshitaka Amano. Lo único que os podemos adelantar es que el juego, obra de VICTOR es un *Survival Horror* en la más pura tradición Resident Evil.



Arriba podéis ver al EVA-01 soltando unos de sus temibles regüeldos hidráulicos. Un eructo de esta bestia mecánica puede derretir las enaguas del mismo Mazinger Z.





Los EVA asisten aterrados a la irrupción en la costa de su gran enemigo: DE LUCAR-X5, el robot rumbero.



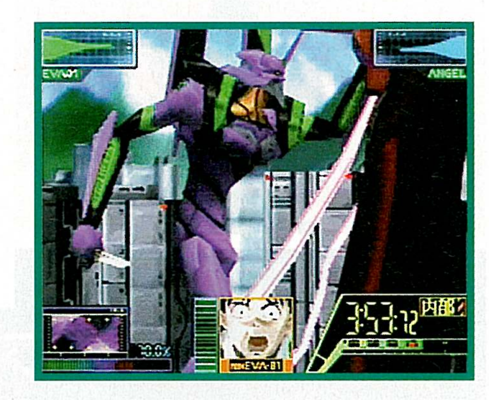
A pesar de las limitaciones del cartucho, se las han arreglado para incluir parte de los diálogos de la serie.



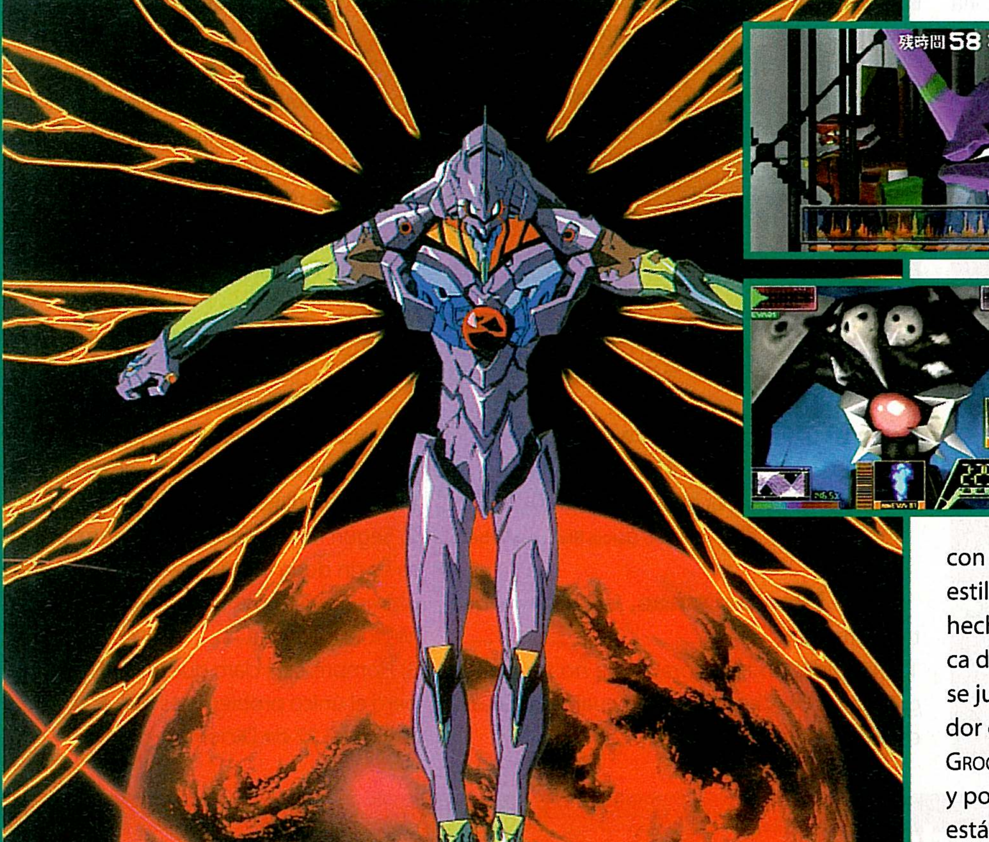
La fase de combate tipo Bust-A-Groove es sin duda uno de los momentos más divertidos de todo el juego.

ENESIS EVANGELION

El infausto recuerdo de aquel horrible **Neon Genesis Evangelion** de ***Saturn*** (producido por SEGA en 1996) fue el responsable de mi escepticismo, durante estos últimos años, ante cualquier otro título para consola basado en la celebérrima serie de animación del estudio GAINAX. Así fue hasta que di de bruces ante este poco menos que genial cartucho de BANDAI para ***N64***, que reproduce fielmente todos (o casi todos) los eventos de



la serie de animación hasta la primera película, Death and Rebirth. Aunque no soy un fan de la serie, estoy seguro que sus seguidores alucinarían con este juego, como yo lo hice en su momento con el Dragon Ball de ***PC-E Super CD-ROM 2***. Y es que BANDAI lo ha incluido todo, desde los combates contra los «ángeles» Sachiel, Samshel o Israfel, hasta el mal genio de Shinji Ikari, el piloto del *EVA-01*. Para trasladar lo mejor posible el *look* visual de la serie, siempre bajo las limitaciones del cartucho, el juego incorpora un gran número de pantallas estáticas, ingentes cantidades de diálogos digitalizados e incluso alguna secuencia animada, pero lo mejor llega al comenzar la primera fase. En ese momento serás testigo de la aparición del *EVA-01*, enorme, gigantesco y soberbiamente animado. La mecánica de **Neon Genesis Evangelion** es totalmente inclasificable, ya que si bien unas cuantas fases consisten en llegar a las manos con unos cuantos «ángeles» al más puro estilo Ultraman (eso sí, dejando la ciudad hecha un asco), otras tienen una mecánica de *shoot´em-up* e incluso una de ellas se juega como si se tratase de un simulador de baile, tipo Bust-A-Groove. Si te gusta la serie y posees una ***Nintendo 64***, estás tardando demasiado en conseguir este juego.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI





Coordinado por **DOC**

Si ha pasado Diciembre y se te ha olvidado pedirle un solo juego a Papa Noel, échate un vistazo a estas dos páginas, conocidas también como «el Templo de la Sabidurida», para tener claro lo que quieres que te traigan los Reyes Magos. Eso sí, que no te traigan mirra porque... ¿para qué sirve la mirra?

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc.**



DC + INTERNET= ¿?



¿Cómo andamos por la redacción, profesionales? Mis dudillas:

1) ¿Qué tal SONIC ADVENTURE como primer juego para ***DREAMCAST***?

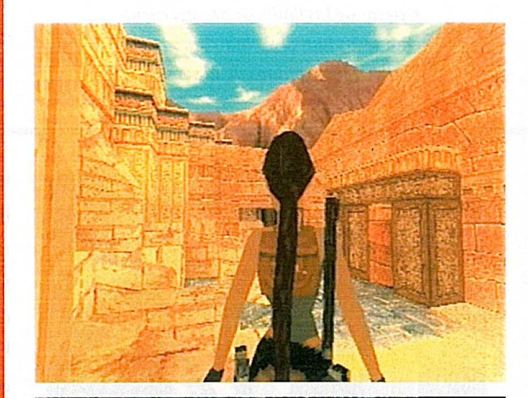
2) ¿Supone un gran desembolso Internet vía ***DREAMCAST***?

3) TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION y RESIDENT EVIL 3, ¿serán las últimas entregas de sus sagas?

4) ¿SOUL CALIBUR o TEKKEN 3?

5) ¿Saldrá TOMB RAIDER para ***DREAMCAST***?

Jacobo García Blanco, Marbella









Aquí estamos, Jacobo. A ver qué tal se me da:

1) Una elección inmejorable... a no ser que te gusten los *beat'em-up*, con lo cual SOUL CALIBUR es la mejor elección.

2) Hombre, supone el mismo que a través de un ordenador, el coste de una llamada local.

3) Al igual que con todos los juegos, películas, etc., depende de las ventas del título estrenado.

4) SOUL CALIBUR es impresionante técnicamente y es uno de los juegos de lucha en 3D más entretenidos y con más modos y movimientos que existen, pero la jugabilidad de TEKKEN es inimitable hasta para los mismos que lo han creado.

5) Por ahora, tan sólo se rumorea una versión para ***PLAYSTATION 2***, pero de ***DREAMCAST***, nada.

EL «PICAO» DE CESAR

Hola Doc, soy un «picao» de la ***PSX***, ¿podrías contestar estas preguntas?:

1) ¿40 WINKS merece la pena para un aficionado a los plataformas de ese tipo?

2) ¿MISSION: IMPOSSIBLE, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION o METAL GEAR SOLID?

3) ¿STREET FIGHTER EX 2 PLUS o MORTAL KOMBAT TRILOGY?

César Pérez Peceño, Villanueva de la Jara (Cuenca)

Que «pacha» «picao». Supongo que podré contestarte:

1) 40 WINKS es uno de los mejores plataformas tridimensionales aparecidos en ***PLAYSTATION***.

2) Según mis preferencias personales, el primero es sin duda METAL GEAR SOLID, después está el último TOMB RAIDER, muy mejorado, y por último MISSION: IMPOSSIBLE.

3) Hombre, está claro que STREET FIGHTER EX 2 PLUS, pero el único problema es que acaba de salir en **Japón** (el 22 de Diciembre).



TERMOMET

CALIENTE

Sólo desde Enero hasta Febrero aparecerán cinco grandes *RPG* en **España**.

TEMPLADO

El último TOMB RAIDER, a pesar de ser el mejor de la saga, comienza a ser un poco monótono.

FRIO

Ni siquiera BANDAI se ha atrevido aún a traer la magnífica portátil ***WONDERSWAN*** a **España**.

Si la época navideña es la más fructífera del mercado espa
en Japón las mejores novedades se cuecen de Ene





KONAMI FOREVER

Hola Doc, soy un «konamimaniaco» y tengo estas dudas:
1) ¿Sacará algún título KONAMI junto con el lanzamiento de ***PLAYSTATION 2***?
2) ¿Saldrá BEATMANIA en **España**? ¿Y su mando especial?
3) ¿Para cuándo el CASTLEVANIA de ***DREAMCAST***?

Alberto Minaya Pelatto, Madrid

Que tal, *freak* de KONAMI. A ver qué te parecen las respuestas:
1) Al parecer saldrán 3 títulos junto a la consola. Aún no se sabe cuáles serán, pero parece seguro que uno de ellos será el nuevo ISS.
2) Saldrá finalmente en Febrero. El mando se venderá indivisiblemente junto al juego en un *pack* cuyo precio rondará las 13.000 pts.
3) A mediados de Enero hará aparición en el mercado americano (sí, aparecerá antes en **EE.UU.** que en **Japón**).



DE PSX A PS2

Hola ¿qué tal? Soy un asiduo lector de vuestra revista y te escribo para consultarte sobre unos juegos:
1) ¿Por qué no habéis comentado el juego EL GUARDIAN DE LAS TINIEBLAS?
2) ¿Saldrá al final el juego basado en **Spiderman** para ***PLAYSTATION*** o lo dejarán para ***PS2***?
3) ¿Van a salir más juegos de terror en los proximos meses, aparte de RESIDENT EVIL 3?
4) ¿Saldrá TENCHU 2 para ***PSX*** o finalmente lo dejarán para ***PLAYSTATION 2***?
5) ¿Qué tendría que hacer para grabar mis partidas en vídeo?

Fco. Javier Carrillo Rodriguez, Madrid

Qué tal, Javi. Vamos al tajo :
1) En estas fechas salen muchos títulos de gran calidad, pero siempre hay ciertos juegos que no superan cierto nivel, los cuales hemos de excluir por falta de espacio.
2) Al parecer NEVERSOFT piensa seguir con el desarrollo de Spiderman para la primera ***PLAYSTATION***.
3) Para ***PSX*** KOUDELKA, DRACULA y RE GUN SURVIVOR y para ***DREAMCAST*** RESIDENT EVIL: CODE VERONICA y D2.
4) SONY MUSIC ha cancelado el proyecto para la primera versión de ***PSX*** y piensa lanzarlo para ***PLAYSTATION 2***.
5) Simplemente conecta la salida de vídeo de tu ***PSX*** (RF, RCA o RGB) al vídeo y... ¡a grabar!

POCKET FIGHTER

Saludos a todos los componentes de la revista. Ahí van mis preguntas:
1) ¿Hay mucha diferencia técnica entre ***GAME BOY COLOR*** y ***NEOGEO POCKET COLOR***?
2) He oído ciertos rumores referentes a un juego llamado SNK VS CAPCOM. ¿Qué sabes de esto?

Alejandro Gatas, Vilanova i la Geltrú

Qué tal, tío. Allá vamos:
1) Aunque ***NEOGEO POCKET*** es algo más potente, resulta apenas apreciable. Sus juegos son los que marcan las diferencias.
2) El día 22 salió para ***NG POCKET*** y para verano habrá versión *arcade*. El próximo mes, más...

CARTA DEL MES

La razón por la que os envío este *e-mail* es para quejarme del mal uso que hacéis del TOP, del cual vengo observando desde hace mucho tiempo una total falta de respeto hacia joyas de *PSX*. Sufro bastante cuando veo relegado a la posición 11ª del TOP a FFVII, a la 15ª a RE2... También puedo mencionar TEKKEN 3, el cual, irónicamente, ha desaparecido sin dejar rastro tras destronar a FFVII. Según mis criterios, estáis haciendo un uso erróneo de esta sección, ya que desorientáis al lector. Tal es la situación de DRIVER, SYPHON FILTER, POINT BLANK 2 o ISS PRO 98, que ocupan posiciones de privilegio en detrimento de obras de arte como GT, RE2, FFVII, COLIN MCRAE o incluso ABE'S ODYSEE.

Manuel Herrera Dolz, Alcira (Valencia)

N. de la R.: El TOP refleja los gustos de todos los componentes de SUPER JUEGOS. Ten en cuenta que no podemos mantener todos los títulos eternamente en el TOP.

ñol del videojuego,
ero a Abril



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Chip & CE** — PORQUE ME DA LA GANA
2. **Antigolferas Mix** — POR SU «PEASO» CHRISTMASS
3. **Gaseosid Snake** — POR SUS CARTAS LADRILLO
4. **Turlgh** — UN NOVATO NECIO QUE PROMETE
5. **Dash** — ESTA LOCA POR REVOLCARSE CONMIGO

No tiene novia ni perro que le ladre al oído

*Me presento, me llaman **Dany** y soy ultrafán de **Nacho Hernández** y del Informal. No tengo novia (a pesar de lo que ello pueda significar), así que ya te estás buscando otra forma de meterte conmigo. También leo EL JUEVES porque me encanta su humor ácido sin sentimientos (casi tanto como el suyo). Bueno, a lo que vamos:*

*1) ¿Qué coj... estaba pensando **The Elf** cuando decidió revelarnos enel reportaje del FFVIII quién es Laguna y que mamá Ede es en realidad...? Ya sé que él es el jefe, pero...*

*2) ¿Cómo haces para que te escriba gente como **Guille**, **The Eva** o **Laura Pérez Seguer**? Porque reconoce que no te mereces que tales genios se dirijan a ti.*

*3) ¿Qué es de **The Punisher**, que hace mucho tiempo que no comenta nada?*

4) Supongo que verías la película Viven. Bueno, pues tengo unas cuantas dudas. El título, ¿no es un poco paradójico? Si os hubiera pasado lo mismo a toda la redacción y sólo sobrevivieras tú, ¿te comerías...? ¿Qué opinas de la frase «chicos, el piloto ha muerto, bien, más comida»?

5) ¿Por qué estás leyendo todavía esta carta?

*Si todavía sigues ahí, te diré que espero que no se repita lo de «**Doc** es un enano de mierda», y también espero que me dejes un huequecito, aunque sea sólo en los Golfomensajes el próximo mes. A parte de eso, sigue así macho (o casi), eres el peor y el mejor.*

Dany, Alicante

***Nota:** Aprovechando este espacio, voy a iniciar el relato de **Amor** y **Fernández**, los colaboradores estatua: hijos virtuales de Botero y Chillida, vinieron al mundo con una misión: hacer la guía de FFVIII. Parecía imposible, pero poseían una fuerza misteriosa. Sansón la tenía en el pelo, y los «statue´s brothers»... en su chándal-piel. (Continuará...)*

Macho, por mí como si eres fan de los Teletubbies esos (que por cierto, tienen el color de tus calzoncillos tras media hora de uso). Que no tengas novia, pues mira, me extraña menos que si me hubieras dicho que la tienes. Cuando tu *sex appeal* rivaliza con el de una farola, es difícil encontrar una novia-ONG que pasee un chotacabras por las calles. Eso sí, persevera, que siempre quedará alguna incauta que piense que no eres incontinente. ¡Ah!, no te preocupes, aunque no tengas novia siempre me quedará el mapache que te amamantó para atacarte. Yo, además del jueves, también leo el viernes, el sábado...(qué malo) EL JUEVES es casi una biblia para mí. Un saludo para esos genios.

1) Pues si el reverendísimo jefe así lo ha decidido, bien hecho está (lo siento macho, pero quiero cobrar la extra de Navidad).

2) Que a ti sólo te escriban los del ayuntamiento y los del zoo no implica que el resto no tengamos vida social. «A joerse».

3) Lo donamos a un laboratorio de experimentación porcina paraguaya. Ha resistido a la peste, al moquillo... pero no a su novia.

4) Sí, sí que la he visto varias veces. Pues la verdad es que más paradójico es lo tuyo, que vives con un cuarto de cerebro. Yo me lo como todo. Pregúntaselo a tu novia. Respecto a lo de la frase, pues mira, si me olvido de quién eres, pues me parece un chiste tan patético como la vida sexual de un Furby, pero teniendo en cuenta que ha salido de tu neurona, es una frase digna de toda admiración.

5) Sinceramente no lo sé. Quizá para hacer la buena obra del año para que los Reyes Magos me traigan un regalo (tu cabeza por ejemplo).

Dany, tronco, bájate de la parra. Ya sé que eres famoso porque tus «Webs» llegan al suelo, pero sin piernas la verdad es que no tiene tanto mérito. **Doc** es un necio, y más quisieras tú que ser un enano de mierda como él. Que tus ladillas te obedezcan y las tengas amaestradas es una cosa (tanto tiempo juntos, algo tenían que aprender), pero si crees que yo te voy a hacer caso... Ten tantas esperanzas en ello como en pasar la Nochebuena acompañado.

En fin, he estado un poco duro contigo, pero macho, escribir a **Internecio** tiene sus riesgos...

GOLFOMENSAJES

José Manuel Lázaro Rueda. **Tienes la misma gracia que el pianista de Cine de Barrio. Eso sí, también gozas de su misma hombría. Macho, ¿te has planteado tragarte una caja de chinchetas? En tu caso probablemente te lo subvencionen para que te calles de una vez. O córtate una mano y así no escribes más.**

Dash. **Me ha decepcionado tu carta. Para una mujer que me hacía caso gratis... Venga, no te cortes y ven a dar un repaso a tu golfete.. Algo así como tu despedida de golferías. Llámame y quedamos en el motel de carretera de siempre. Transmito tus saludos a Rodrigo Barrueto, Laura y Eva. Un poco se te quiere, «jodía».**

Turlgh. **Tu mote me imagino que lo has sacado de los FX que emites en tus constantes visitas a los baños públicos. Tu carta es de lo peor que me ha llegado. Tan sutil como un jabalí en celo, y tan ocurrente como un sapo mudo. Creo que deberías donar tu cuerpo a la experimentación nuclear.**

Gaseosid Snake. **Tronco, vaya «peaso» crucigrama que me has mandado. Aún lo estoy descifrando. Eso sí, aburre un «webo». El mes que viene prefiero que me mandes un cheque.**

Axilay. **Eso que me dices que dejas estela por el hedor que emanan tus carnes, me lo creo. Seguro que el ecosistema de tu sobaco está más poblado que el amazonas. No te laves, planta algo.**

Y al resto os doy un plazo. **En un par de meses pondré, si sois buenos, una galería de necios con vuestras fotos. Así que poneros guapetones/as (ya sé que es chungo) y mandádmelas hoy mejor que mañana. Bye necios.**

la pared del W.C.



Eduardo Paniagua ha interpretado del PRESS START de hace un par de meses esta foto en la que aparece ese «peaso» de redactor famoso por tener el rostro más prieto que las nalgas de un pigmeo: CHIP & CE. La distancia entre sus ojos es la misma que la que hay entre sus epidídimos.



Laura Pérez Seguer me envió este dibujo suyo hace ya unos meses. Lo he querido recuperar porque, ejem, hay detalles en él que me inspiran. Por cierto, ella se ha atrevido y ha mandado foto. Ya sé que soy un plasta, pero el catálogo lo haré sólo un mes y no quiero que ninguno de mis necios quede fuera.

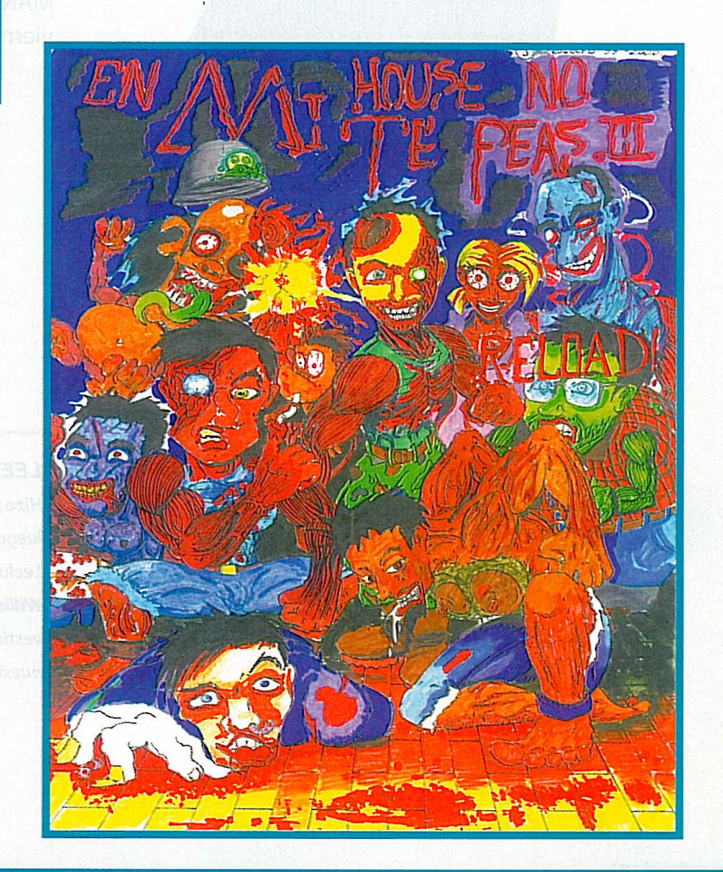
David Joaquín Sánchez se ha gastado una pasta en fotocopias en color, y como me amenaza con perder su salud mental comprando otra revista, le publico.



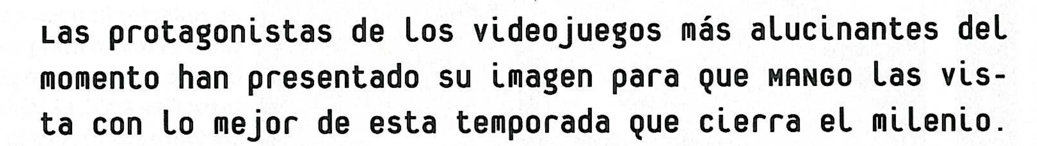
Eduardo Paniagua lo dedica a LA SUPERABUELA y quiere que le escribáis a: Eduardo Paniagua Nuín, C/San Juan Bosco 11- 6ºB, 31007 Pamplona (Navarra). Ya tengo su foto y me ha dado ideas. ¿A qué esperáis vosotros? Pronto habrá un Intercatálogo de necios para que os veáis las caras. ¿Vas a quedarte fuera, pringao?

Jonatan Sepúlveda interpreta THE HOUSE OF THE DEAD con los «necioredactores» de protas.









Las protagonistas de los videojuegos más alucinantes del momento han presentado su imagen para que MANGO las vista con lo mejor de esta temporada que cierra el milenio.



Para celebrar la última temporada del siglo, MANGO ha vestido a algunas de las principales protagonistas de los videojuegos más candentes del momento. Empezando por Leelo, la *alter ego* digitalizada de **Milla Jojovich**, compañera de reparto de **Bruce Willis** en El Quinto Elemento, una fábula futurista que pasó del cine al ordenador. En esta pasarela lucen el palmito heroínas virtuales como Tifa, del conocido Final Fantasy VII, el juego cuya secuela trae de cabeza a los usuarios de ***PlayStation***. O las explosivas protagonistas de Messiah, Ridge Racer o Pandemonium, donde en este último videojuego, Nikky, la estrella, repartió papel en sus dos partes y ya ha anunciado una continuación para el próximo año.

MANGO ha reunido en su colección de invierno las tendencias significativas de las distintas épocas que han marcado un estilo durante este siglo. Los rasgos más característicos de las tendencias que fueron una pauta, aparecen ahora de nuevo, proponiendo unas líneas limpias y claras. La superposición, la imagen minimalista y la mezcla de estilos son los tres valores de esta temporada de líneas depuradas y acabados sencillos.

Vuelven con fuerza los jerseis de cuello de cisne, las chaquetas largas de lana gorda, las faldas con flecos, los pantalones anchos tipo pata de elefante, los chaquetones sport, los abrigos hasta los pies, los tejidos de tul, los zapatos de tacón fino forrados en tela, los zuecos en charol con tacón bajo, las botas de aire futurista o los botines de tacón mediano. Algunas de estas prendas quedan reflejadas en nuestra singular galería de modelos virtuales.

REIKO NAGASE

La protagonista de Ridge Racer, el juego de coches que tanto furor causó hace unos meses, lleva un jersey de cuello alto de tricot y una falda recta hasta la rodilla con motivos asimétricos.

LEELO

*Hizo su primera aparición en la película y luego en el videojuego. La extraterrestre Leelo, compañera de reparto de **Bruce Willis** en El Quinto Elemento, muestra un vestido con tirantes de dos capas superpuestas.*

NIKKY

En Pandemonium, Nikky demostró sus dotes como saltimbanqui. Ahora posa con un top de cuello pico sin mangas y un pantalón recto.



MESSIAH

La explosiva colega del querubín de MESSIAH pasea con un jersey de tricot de cuello barca, pantalón recto y zapatos negros con punta cuadrada.

TIFA

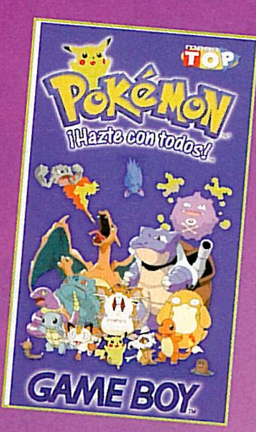
Tifa, cuyas andanzas y correrías se vieron en ***FINAL FANTASY VII*** *y ahora echamos de menos en su secuela, luce una chaqueta con cuello camisa y cremallera, falda larga hasta los pies con forma trapecio y calzado a juego.*

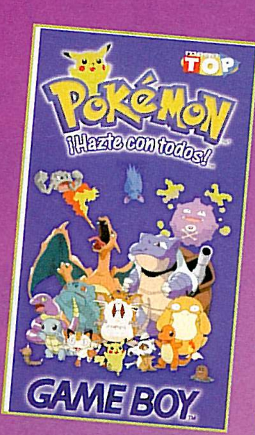
NO TE LO PIERDAS

Mega Top con el juego de Pokémon



Megatop lleva en su número de enero un reportaje sobre todas las estrellas que brillarán más que nunca en el 2000, como Leonardo DiCaprio, Christina Aguilera o los personajes de Pokémon. Además, toda la información sobre los últimos estrenos de las películas más espectaculares, una completa guía de los teléfonos móviles más cañeros y un reportaje alucinante de cómo será tu habitación y el resto del mundo en el nuevo milenio. La revista también incluye un calendario gigante con las fotos de los cantantes, actores y deportistas más populares. Este mes, Megatop lleva un vídeo de Pokémon que explica los secretos de este videojuego con espectaculares imágenes de la serie de dibujos animados. La revista también incluye el tercer cómic de Pokémon.





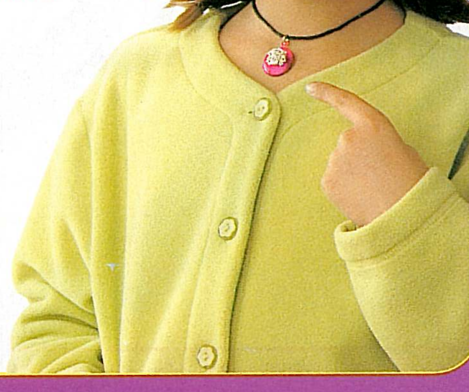


La mejor Navidad con Super Mini



Se acerca la Navidad y la revista quiere hacer un regalo muy especial a sus lectoras: un bonito colgante con el rostro de Súper Mini.
Además, el número de diciembre propone un montón de ideas fáciles y prácticas para disfrutar al máximo de las fiestas. No falta ni un detalle: decoración para el árbol, receta navideña, moda contra el frío, calendario de adviento, el juego del 2000, maquillaje para Nochevieja, los mejores juguetes... Todo para vivir la magia de la Navidad.





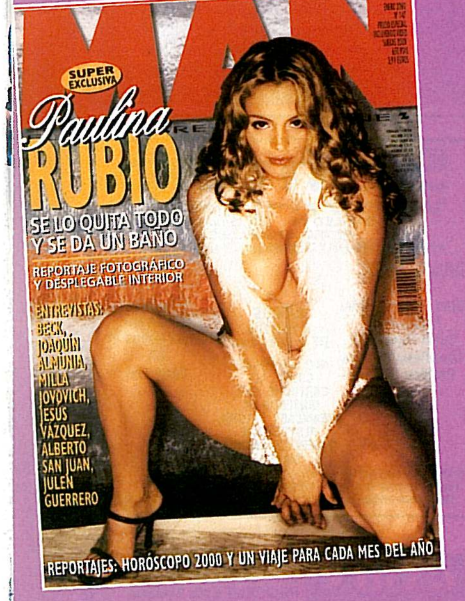


Este mes con YOU las cartas y el libro del tarot

Si quieres saber cómo te irá en el 2000, no te pierdas las cartas y el libro del Tarot que regala este mes la revista YOU. Entra en el nuevo milenio controlando lo que te va a pasar en cuestión de amor, amistades, estudios... Te explican las tiradas más interesantes del tarot y cómo leer y descifrar el significado de sus cartas. En este número se incluye también un amplio reportaje sobre cómo será la pareja del nuevo milenio y todo lo que la tecnología traerá de nuevo: ligues virtuales, sexo seguro, nuevas formas de hacer amistades, de estudiar, de pasar tu tiempo de ocio, etc. Además, un especial Horóscopo del año 2000, entrevistas a Antonio Hortelano, Chris O'Donnell y Wes Bentley, ideas muy prácticas para aprovechar las rebajas, lo último en moda techno y muchísimo más.



MAN empieza su año más explosivo



Este primer mes del 2000, MAN ha invitado a sus páginas a Paulina Rubio, la cantante y presentadora mexicana, que no ha tenido reparos en quitárselo todo para darse un baño tal y como vino al mundo; sin duda, una sesión superexclusiva con las fotos más sexys que la novia de Ricardo Bofill Jr se haya hecho nunca, y una entrevista a fondo donde nos cuenta sus proyectos profesionales y el rumbo que desea dar a su vida. Pero si la temperatura llega al punto de ebullición con Paulina, el termómetro se dispara con el vídeo de 30 minutos sobre las 'Suecas del 2000'. Disfruta viendo cómo posan, se ríen y se divierten las escandinavas más sexys. También, y como siempre, MAN entrevista a los personajes que tienen mucho que decir ahora mismo: Joaquín Almunia, Beck, Milla Jovovich, Julen Guerrero, Alberto San Juan, Jesús Vázquez, que se ha vestido especialmente para MAN, y las fotos más excitantes de las top models Jenny McCarthy y Stella Warren. Nombres que se complementan con un reportaje en torno al Horóscopo del 2000, otro sobre doce sugerencias de viajes, una para cada mes del año, otro sobre la corbata y un redaccional de moda aventura.

Sorprende a todos con CNR

Gracias al CD que este mes regala CNR serás el alma de cualquier fiesta. 'Trucos de magia y malabarismo' te desvela los secretos mejor guardados del mundo del ilusionismo para que te conviertas en el mago que siempre has querido ser. Este original CD incluye trucos y demostraciones en vídeo de 25 espectaculares juegos de manos con diversos objetos (naipes, monedas, bolas...) muy fáciles de aprender. Un completo tutorial te enseñará cómo realizar los movimientos más comunes: ocultar objetos en la muñeca, barajar sin perder de vista una carta... ¡Y no sólo eso! También podrás entretenerte con tres solitarios mágicos, conocer la biografía de cinco famosos ilusionistas y dominar diez técnicas malabares que te permitirán hacer equilibrios con platos, aros, chisteras... Además, en el número de enero de CNR descubrirás cómo nos cambiará la vida Internet, los mejores relojes de muñeca por menos de 30.000 ptas, los secretos para montarte una Nochevieja inolvidable en casa, cómo afrontar la primera experiencia sexual, qué ganamos con domiciliar la nómina, costumbres cotidianas perjudiciales para la salud, el futuro de la robótica y mucho más. ¿Te lo vas a perder?

Descubre el secreto de los juegos de magia y malabarismo más espectaculares con vídeos explicativos, gráficos y animaciones

TRUCOS DE MAGIA Y MALABARISMO

CD-ROM PC

CNR

Incluye 30 trucos de magia utilizados por los más afamados magos del mundo, y detalladas explicaciones sobre técnicas de manos y malabarismo.



NO TE LO PIERDAS

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO ALL STAR TENNIS

Los afortunados ganadores de 1 Raqueta, 1 Reloj y 1 AST para cada sistema son:

Borja Pérez Veiga (LA CORUÑA) Rafael Pérez Martínez (MADRID)

Los agraciados con 1 Reloj y 1 All Star Tennis son los siguientes:

Francisco Javier Herrero (ZAMORA)
Juan Garrido Yuste (BARCELONA)
Bárbara Alicia Lerín Aguilar (ZARAGOZA)

Los ganadores de 1 juego All Star Tennis han sido:

Paula Mariñas Lorente (LA CORUÑA)
Mario Muñóz Bermejo (VALLADOLID)
Alejandro Vera Francés (MURCIA)
Oscar Morales Sousa (MADRID)
Rosana Roiz Maestro (VIZCAYA)
Sergio Aguilar Simón (MALAGA)
Miguel Angel Sánchez León (ALICANTE)
Fernando García Ramos (BADAJOZ)
Eusebio Campos Franco (CANTABRIA)
Francisco Muñóz García (CORDOBA)
Roberto Duarte Esteban (MADRID)
Alfredo Pérez Juan (TARRAGONA)
Jordi Florensa Treserra (LERIDA)
Alberto García González (GUADALAJARA)
David Medina López (MADRID)
Pedro Salas Cameo (ZARAGOZA)
Miguel Angel Quintanilla (CADIZ)
David Bedrina Villalonga (CASTELLON)
Juan Luis Pérez López (JAEN)
Jesús Salas Ortiz (ALMERIA)
Santiago Manteca Ramos (PONTEVEDRA)
Jonathan Rodríguez Villarán (HUELVA)
Juana Hernández Díaz (BARCELONA)
Mª Carmen Cortabarría Jiménez (VALENCIA)
María José Gracia Lobo (SEVILLA)
Julián Nieto (SALAMANCA)
Daniel Díaz Rincón (ALICANTE)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

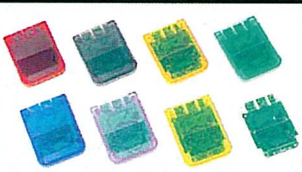

Joypad Tekken3 PlayStation


Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX


Pistola GUNCON Vibración PlayStation


Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX

RF-Unit PLayStation

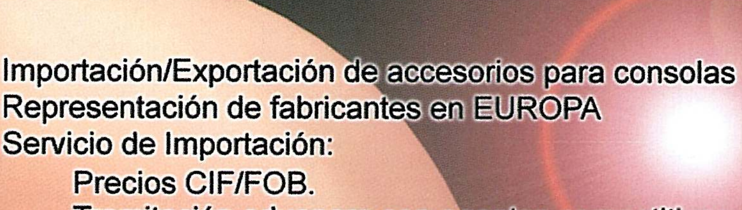

Memory CARD 1 Mb PSX


8 Mb PSX


HyperMouse PSX


N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb

accesorios



Dual Shock Colores PSX


Multitap PLaystation


Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX


N-Pal Converter PSX




Smart Cable RGB PSX


Game Hunter PSX (Action Replay)

Contacta con nosotros por teléfono:
93 741 13 13
O por e-mail: **info@gamestrading.com**

GAMES TRADING

GAMES TRADING S.L.L. EUROPA
C/ Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales:
93 741 13 13 / 93 741 41 66
93 741 13 18 / 93 741 41 67
Tel.Internacional
34 93 741 13 17
Fax. 34 93 741 13 14
WEB. www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com

Heribert 1999